

**KEPUASAN PELATIH BOLA BASKET TERHADAP KUALITAS
PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN *DEVELOPMENT*
BASKETBALL LEAGUE (DBL) DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh:

Arminudin

16602241034

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




KEPUASAN PELATIH BOLA BASKET TERHADAP KUALITAS PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN *DEVELOPMENT* *BASKETBALL LEAGUE (DBL) DI YOGYAKARTA*

Disusun Oleh:

Arminudin
NIM.16602241034

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Pada tanggal, 28 Agustus 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		1 September 2020
Ratna Budiarti, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris		1 September 2020
Dr. Devi Tirtawirya, M.Or. Penguji		1 September 2020

Yogyakarta, September 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sumaryanto, M.Kes
NIP 196503011990011001

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**KEPUASAN PELATIH BOLA BASKET TERHADAP KUALITAS
PENYELENGGARAAN PERTANDINGAN *DEVELOPMENT*
*BASKETBALL LEAGUE (DBL) DI YOGYAKARTA***

Disusun Oleh:

Arminudin

NIM. 16602241034

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan,

Yogyakarta, 18 Agustus 2020

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

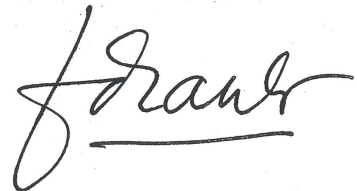


Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S

NIP. 196004071986012001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Budi Aryanto S.Pd M.Pd

NIP.196902152000121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arminudin

NIM : 16602241034

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : **KEPUASAN PELATIH BOLA BASKET
TERHADAP KUALITAS PENYELENGGARAAN
PERTANDINGAN *DEVELOPMENT BASKETBALL*
LEAGUE (DBL) DI YOGYAKARTA**

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Agustus 2020

Penulis



Arminudin

NIM. 16602241034

MOTTO

“Saya sangat bangga ketika dapat bermanfaat bagi orang lain, tetapi saya sangat tidak suka jika orang lain memanfaatkan Saya”

“Lakukanlah apa yang membuatmu nyaman dan tinggalkanlah apa yang membuatmu merasa terganggu”

“Maksimalkanlah setiap kesempatan, karena kesempatan kedua tidak selalu sebaik kesempatan pertama”

“Tidak ada yang salah dengan apa yang kita lakukan, semua itu merupakan proses menuju kearah PENDEWASAAN”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan tugas akhir skripsi ini, dan juga saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibuku tersayang Ibu “SULIYAH” yang tiada henti-hentinya mendukung saya dan selalu mendoakan saya agar anakmu ini sukses, senyuman ibu yang selalu membuat saya semangat dalam menyelesaikan pendidikan ini. Ibu yang selalu mengerti keadaan saya, selalu peka dan mengetahui keadaan saya karya kecil ini ku persembahkan untuk ibu.
2. Ayahku tersayang bapak “KIJAN” yang tiada henti-hentinya mendukung saya dan selalu mendoakan saya agar anakmu ini sukses. Kegigihan, semangat, tekun, ulet, disiplin, konsisten itu semua adalah nilai-nilai yang selalu engkau ajarkan kepada anakmu ini, saya akan terus berusaha untuk menjadi seorang anak yang diinginkan dan diharapkan Bapak serta melakukan nilai-nilai yang selalu diajarkan oleh Bapak.
3. Adikku tercinta “Arin Puspita Ramadhani” yang tiada henti-hentinya mengingatkan, mendoakan dan memberikan motivasi, semoga kakakmu ini akan selalu ada untuk mu dan tidak perlu lagi kamu ingatkan dan berkata “kapan pulang mas?”. Kata-katamu itu yang membuatku selalu semangat dan ingin segera menyelesaikan urusanku ketika di Jogja dan selalu membuatku menjadi kangen kalian di rumah”.

4. Nenek saya “Mbah Sumardi” dan Mbah Misto kakung-putri yang selama ini ingin sekali melihat saya menyelesaikan pendidikan sebagai seorang sarjana.
5. Keluarga besar PKO B 2016 yang menjadi titik awal pembelajaranku selama perkuliahan dan mengajarkan kepada saya banyak hal dan proses menuju kearah pendewasaan serta telah menemani selama perkuliahan berlangsung sampai dengan titik akhir ini.
6. Keluarga besar UKM Bola Basket UNY yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadi anggota hingga menjadi pengurus harian, dari kalian saya belajar sangat banyak.
7. Padepokan Merpati 375 yang seluruh anggotanya selalu memberikan cerita baru dan tidak terlupakan serta banyak cerita, drama dan lainnya, dari sinilah saya banyak diskusi tentang banyak hal.
8. Paguyuban Wasit Jogja yang telah memberikan saya jembatan untuk dapat ikut serta dalam cerita perwasitan Jogja, keluarga, pengalaman, pembelajaran, relasi dan masih banyak lagi yang saya dapatkan di Paguyuban.

ABSTRAK

Arminudin, Kepuasan Pelatih Bola Basket Terhadap Kualitas Penyelenggaraan Pertandingan *Development Basketball League* (DBL) di Yogyakarta, deskriptif kuantitatif, Yogyakarta, Fakultas Ilmu Keolahragaan, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan pelatih bola basket terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan *development basketball league* (DBL) di Yogyakarta serta kekurangan serta kelebihan penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei yang dilihat dari dimensi *tangibles*, *reliability*, *responsivness* dan *empathy*. Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta secara online. Data yang kami peroleh adalah data dari pelatih bola basket langsung melalui google form. Pengumpulan data menggunakan alat berupa angket dengan skala *likert*. Selanjutnya untuk menganalisis data yang telah terkumpul, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut: memberikan skor tiap responden pada tiap-tiap butir, menjumlahkan skor setiap responden pada tiap-tiap butir, Menentukan kriteria sebagai patokan penelitian. Data kemudian dikategorikan menjadi lima kategori berdasarkan nilai mean dan standar deviasi.

Hasil penelitian *Tangibles* yang diberikan penyelenggara pertandingan DBL di Yogyakarta sudah memuaskan karena dalam kategori “setuju” memperoleh skor 58% dari 30 responden. *Reliability* dari penyelenggara pertandingan DBL tergolong baik dan perlu ditingkatkan ditunjukan dari nilai dalam kategori “setuju” sebanyak 40% dari 30 responden. *Responsivness* harus dipertahankan karena dalam kategori “setuju” memperoleh skor 63% dari 30 responden. *Empathy* harus dipertahankan karena pada kategori “setuju” memperoleh skor tertinggi sebesar 66% dari 30 responden. Dengan demikian perlu dipertahankan kualitas sarana prasarana dan komunikasi kepada kepada setiap peserta terutama yang berkaitan dengan keselamatan atlet yang mengikuti penyelenggaraan pertandingan DBL,

Kata kunci: *Development Basketball League* (DBL) Yogyakarta, Pelatih bola basket, Kuisisioner Angket, *Tangibles*, *Reliability*, *Responsivness*, *Empaty*.

ABSTRACT

Arminudin, Basketball Coach's View of the Quality of Development Basketball League (DBL) Match in Yogyakarta, quantitative descriptive, Yogyakarta, faculty of sport science, 2020.

This research aims to determine the views basketball coaches on the quality of DBL matches in Yogyakarta as well as the advantages and disadvantages of organizing DBL matches in Yogyakarta.

The research uses descriptive quantitative research using a survey method that is seen from the dimensions of tangible, reliability, responsiveness and empathy. This research was conducted in Yogyakarta online. The data we get is data from the basketball coach directly via google form. Data collection using a tool in the form of a questionnaire with a likert scale. Then to analyze the data that has been collected, researchers use quantitative descriptive techniques with percentages with the following steps : give each respondent's score on each item, add up the scores of each respondent on each item, determine the criteria as the research benchmark. The data were then categorized into five categories based on the mean and standard deviation.

The results of the tangibles research provided by the DBL match organizers in Yogyakarta have been satisfactory because in the agreed category they get a score of 58% from 30 respondents. The reliability of DBL match organizers is quite good and needs to be improved indicated by the value in the agreed category as much as 40% of 30 respondents. Responsiveness must be maintained because in the agree category, it get a score of 63% from 30 respondents. Empathy must be maintained because in the agree category, the highest score was 66% from 30 respondents. Thus it is necessary to maintain the quality of facilities and infrastructure as well as communication to each participant, especially those related to the safety of athletes who participate in the DBL competition.

Keywords : Development Basketball League (DBL) in Yogyakarta, Basketball coach, Questionnaire, Tangibles, Reliability, Responsivness, Empaty.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Kepuasan Pelatih Bola Basket terhadap Kualitas Penyelenggaraan Pertandingan *Development Basketball League* (DBL) di Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Budi Aryanto S.Pd M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penulisan kripsi ini.
2. Ibu Dr. Dra. Endang Rini Sukanti, M.S. Ketua Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kemudahan, dan motivasi dalam proses penulisan tugas akhir skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan/ti Fakultas Ilmu Keolahargaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan serta ilmu selama penulis belajar dan telah membantu penulis dalam pembuatan surat yang berkaitan dengan penelitian ini.

5. Keluarga, sahabat dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Akhirnya, semoga semua bantuan dari semua pihak diatas menjadi amal baik dan bermanfaat serta mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat berguna bagi pembaca dan pihak lain yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan dari pembaca demi kelengkapan skripsi ini.

Yogyakarta, 27 Agustus 2020



Arminudin
NIM. 16602241034

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Analisis	8
2. Hakikat Pelatih.....	9
3. Hakikat Bola Basket.....	11
4. <i>Developmental Basketball League (DBL)</i>	14
5. Kepuasan	22

B.	Penelitian Yang Relevan	32
C.	Kerangka Berfikir.....	35
D.	Pertanyaan Penelitian	35
BAB	III METODE PENELITIAN	36
A.	Desain Penelitian.....	36
B.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	36
C.	Populasi dan Sampel	37
D.	Instrumen Penelitian.....	38
E.	Teknik Pengumpulan Data	39
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas	40
1.	Uji Validitas	40
2.	Uji Reliabilitas	41
G.	Teknik Analisis Data	42
BAB	IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A.	Hasil Penelitian	44
1.	<i>Development Basketball League</i>	44
2.	Uji Validitas	44
3.	Uji Reliabilitas	47
3.	Hasil Analisis Data	48
B.	Pembahasan	57
BAB	V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A.	Kesimpulan	61
B.	Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir	35
Gambar 2. Grafik Persentase Tangibles	49
Gambar 3. Grafik Persentase Reliability	51
Gambar 4. Grafik Presentase Responsivene	54
Gambar 5. Grafik Presentase Empaty	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Juara DBL D.I. Yogyakarta	21
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket	38
Tabel 3. Skala Likert.....	40
Tabel 4. Kriteria Penilaian	42
Tabel 5. Uji Validitas Pertama	44
Tabel 6. Uji Validitas Kedua.....	45
Tabel 7. Uji Validitas Ketiga.....	46
Tabel 8. Hasil Pernyataan yang Valid.....	46
Tabel 9. Uji Reliabilitas Ketiga Pengujian.....	47
Tabel 10. Deskripsi Statistika Kepuasan Tangibles	48
Tabel 11. Kriteria Penilaian Tangibles	48
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tangibles	48
Tabel 13. Deskripsi Statistika Kepuasan Reliability	50
Tabel 14. Kriteria Penilaian Reliability	50
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Reliability	51
Tabel 16. Deskripsi Statistika Kepuasan Responsiveness	52
Tabel 17. Kriteria Penilaian.....	53
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Responsiveness	53
Tabel 19. Deskripsi Statistika Kepuasan Emphaty.....	55
Tabel 20. Kriteria Penilaian Emphaty.....	55
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Emphaty.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian	66
Lampiran 2. Jawaban Kuesioner Penelitian Sebelum Validasi	69
Lampiran 3. Jawaban Kuesione Setelah Validasi.....	75
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Pertama	79
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kedua.....	81
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ketiga	82
Lampiran 7. Hasil Teknik Analisis Data Tangibles.....	83
Lampiran 8. Hasil Teknik Analisis Data Reliability.....	84
Lampiran 9. Hasil Teknik Analisis Data Responsiveness	85
Lampiran 10. Hasil Teknik Analisis Data Emphaty	86
Lampiran 11. Tabel r.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup), Giriwijoyo (2007:85). Selanjutnya Cholik Mutohir (2004:47) menjelaskan bahwa Olahraga yang dilakukan secara sistematis, teratur dan terarah akan membantu menciptakan pola hidup sehat yang sehat dan berkualitas.

Bola basket adalah salah satu cabang olahraga beregu. Bola basket ini merupakan permainan bola yang dimainkan menggunakan tangan. Permainan bola basket adalah cabang olahraga yang menggunakan bola berkeliling 75 cm hingga 78 cm. Olahraga bola basket ini terdiri dari lima orang pemain dalam satu tim yang berusaha mencetak angka dengan memasukkan bola kedalam keranjang lawan. Dalam satu tim bola basket terdiri dari lima pemain yaitu, *Point Guard* (PG), *Shooting Guard* (SG), *Small Forward* (SF), *Power Forward* (PF), dan *Center* (C).

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup populer di dunia, hal ini dapat dilihat dari banyaknya klub-klub bola basket baik yang dikelola secara amatir maupun profesional. Pertandingan-pertandingan yang diselenggarakan sering kali dipadati oleh penonton walaupun harga tiket masuk cukup mahal. Tampilnya pemain- pemain profesional adalah suatu tontonan yang sangat menarik. Sehingga tidak jarang pemilik klub berani membayar pemain

tersebut dengan harga yang cukup tinggi karena di Indonesia permainan bola basket sudah mulai memasyarakat, semua itu dapat dilihat dengan munculnya klub-klub yang diorganisir oleh perserikatan masing-masing.

Pelaksanaan pembinaan di sekolah-sekolah permainan bola basket merupakan salah satu bidang study yang sangat menarik bagi siswa selain bola voli, sepak bola dan berbagai cabang olahraga permainan lainnya. Pertandingan-pertandingan bola basket dilaksanakan dalam berbagai kelompok yang masing-masing memperebutkan piala atau tropinya sendiri-sendiri baik yang bersifat amatir maupun profesional. Dengan semakin populernya cabang olahraga ini, mendorong setiap orang berusaha untuk meningkatkan keterampilan dalam memainkan bola, sebab dengan keterampilan yang dimiliki oleh seorang atlet dalam memainkan bola dapat menjamin masa depan mereka.

Permainan bola basket merupakan cabang olahraga yang sifatnya beregu, yang dimainkan dalam suatu lapangan persegi panjang dengan ukuran 28 meter dan lebar 15 meter, yang dipimpin oleh 2 atau 3 orang wasit dan dimainkan oleh 5 orang dalam setiap regunya, pada dasarnya permainan bola basket ini tidak gampang, sebab banyak hal yang perlu dipelajari, terutama yang menyangkut teknik-teknik dasar permainan bola basket, seperti gerakan menggiring bola atau dribble karena teknik ini sangat mempengaruhi kualitas pemain bola basket.

Permainan dan olahraga bola basket bila menjadi *lifestyle* masyarakat, akan sangat membantu pembangunan masyarakat yang lebih baik, karena melalui permainan dan olahraga ini terkandung nilai-nilai seperti kebersamaan,

kekompakan, kejujuran, menerima kelebihan lawan atau tim-tim lain yang merupakan wujud lahirnya pribadi-pribadi unggul.

Hingga saat ini permainan bola basket mulai berkembang ke arah yang lebih baik, hal ini terbukti dengan diadakannya beberapa kompetisi oleh berbagai pihak dengan bantuan sponsor. Beberapa kompetisi basket diantaranya yaitu *DBL Competition*, JRBL dan untuk profesional ada IBL.

DBL Competition merupakan pertandingan basket yang konsisten diadakan setiap tahunnya oleh PT. DBL Indonesia sejak tahun 2008. Perusahaan ini telah menjadi *sports management* terbaik di Indonesia. Prestasinya ini yang membuat PT. DBL Indonesia mendapat berbagai penghargaan nasional dan internasional. Saat ini PT. DBL Indonesia mengelola liga basket antar pelajar untuk tingkat pelajar Sekolah Menengah Atas dan *Junior Basketball League* untuk pelajar tingkat Sekolah Menengah Pertama. Agar suatu olahraga bisa menjadi bagian dari gaya hidup, tidak lepas dari ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai sehingga bisa tersalurkan setiap minat anggota masyarakat. Selain sukses memberikan wadah untuk menyalurkan bakat para remaja, PT. DBL Indonesia juga sukses meraih antusias pemain dan penonton setiap tahunnya.

PT. DBL Indonesia merupakan *Sport Management* pertama di Surabaya yang menaungi liga basket antar pelajar. Pertandingan basket dibuat menarik dan kompetitif. Tidak hanya pertandingan basket yang ditampilkan, namun juga beserta seluruh hiburan pendukungnya seperti *dance* dan *supporter*. Kreasi yang dibuat PT. DBL Indonesia dalam mengemas *DBL Competition* yang membuat pertandingan basket menarik.

Keberhasilan dalam pembinaan prestasi khususnya bola basket akan ditentukan dalam keberhasilan pada suatu pertandingan. Pelatih memegang peranan yang sangat penting dan merupakan elemen yang krusial dalam proses pelatihan. Pelatih adalah ujung tombak di lapangan yang bersentuhan langsung dengan para peserta latihan yang dilakukan secara teratur dan terprogram. Dalam proses pelatihan, pelatih berperan sebagai tokoh sentral yang akan menjadi panutan, pengayom serta sebagai subjek yang dapat membentuk pemain agar memiliki daya cipta, rasa dan karsa sesuai dengan taksonomi pendidikan yang disebutkan oleh Benjamin S. Bloom (dalam Jalinus, 2003: 34) meliputi usaha pengembangan pengetahuan (*cognitive domain*), pembentukan watak dan sikap (*affective domain*) serta melatih keterampilan (*psychomotoric domain*).

Oleh karena itu pelatih selayaknya menyadari posisinya sebagai sosok yang mempunyai kapasitas dan kapabilitas untuk membentuk kemampuan mental dan kemampuan pemainnya agar mampu berbuat seperti yang dilakukan serta dapat mengikuti persyaratan sebagai peserta pertandingan-pertandingan bergengsi seperti DBL dan mampu memberikan permainan sesuai kemampuan yang telah dilatih oleh seorang pelatih tersebut.

Sampai sekarang pelatih-pelatih masih melatih atlet dengan maksimal dan selalu menyusun strategi agar dapat menjuarai DBL, karena DBL adalah *event* tahunan yang selalu ditunggu-tunggu pelatih maupun pemain. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Kepuasan Pelatih Bola Basket terhadap Kualitas Penyelenggaraan Pertandingan *Development Basketball League* (DBL) di Yogyakarta"

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penelitian tentang bagaimana kepuasan pelatih bola basket terhadap pertandingan DBL di Yogyakarta.
2. Belum diketahui tingkat kepuasan pelatih Bola Basket di Yogyakarta terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta.
3. Belum diketahui kekurangan dan kelebihan penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta menurut para pelatih bola basket di Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka dibuat batasan permasalahan. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada Kepuasan Pelatih Bola Basket terhadap Kualitas Penyelenggaraan Pertandingan *Development Basketball League* (DBL) di Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan-permasalahan yang ditimbulkan dan pembatasan masalah, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah tingkat kepuasan *Tangibles* pelatih bola basket di Yogyakarta mengenai sarana dan prasarana penyelenggara DBL di Yogyakarta yang diberikan kepada setiap peserta?

2. Adakah tingkat kepuasan *Reliability* mengenai kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL di Yogyakarta yang diberikan kepada pelatih?
3. Adakah tingkat kepuasan *Responsivness* pelatih mengenai respon dalam setiap kejadian dan permasalahan yang diberikan oleh penyelenggara DBL di Yogyakarta?
4. Adakah tingkat kepuasan *Empaty* pelatih mengenai kepedulian dan perhatian yang diberikan oleh penyelenggara DBL di Yogyakarta kepada setiap peserta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Kepuasan pelatih bola basket terhadap penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta.
2. Tingkat kepuasan pelatih terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta.
3. Kekurangan dan kelebihan penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta menurut para pelatih bola basket di Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup serta permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoristis
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan informasi serta kajian penelitian berikutnya, terutama bagi *event maker* dan para pelatih di Yogyakarta

- b. Sebagai bahan referensi untuk melakukan pengembangan pelayanan terhadap peserta *event* DBL serta pengembangan minat pelatih, atlet dan antusias penonton.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi *event maker* DBL Yogyakarta

Agar dapat digunakan untuk mengetahui kekurangan dan meningkatkan kualitas penyelenggaraan DBL khususnya di Yogyakarta.

- b. Bagi Peneliti

Mengembangkan teori-teori yang hasilnya dapat digunakan sebagai referensi dalam menyelenggarakan sebuah pertandingan serta memahami kelebihan dan kekurangan penyelenggaraan suatu pertandingan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Seiring dengan perkembangan bola basket di Indonesia para *event organizer* juga dengan kreatifitasnya selalu mengembangkan sistem dan kualitas penyelenggaraanya supaya menjadi *event* yang bergengsi dan banyak diminati dari mulai peserta maupun penontonya.

Begitu juga yang dilakukan oleh penyelenggaraan *event* DBL di Yogyakarta yang setiap tahunya mengalami banyak variasi kebijakan dan peraturan, hal ini menjadikan suatu ketertarikan tersendiri terutama bagi para peserta

1. Hakikat Analisis

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian penyelidikan terhadap suatu peristiwa seperti karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkara, dsb).

Menurut Wiradi (2002:6) analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditaksir maknanya.

Ada dua macam analisis Pate (1993: 209-210) yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif seringkali digunakan untuk menghitung atau merata-rata, metode yang digunakan yaitu menggunakan suevey dan angket yang digunakan untuk tolak ukurnya atau penilainya.

2. Hakikat Pelatih

a. Pengertian Pelatih

Pelatih dalam olahraga prestasi mempunyai tugas untuk membantu atlet untuk mencapai prestasi maksimal. Pelatih diakui keberhasilannya dalam melatih bila atlet binaannya bisa meraih kemenangan dan mendapatkan prestasi tinggi. Keberhasilan dan kegagalan atlet dalam suatu pertandingan dipengaruhi program latihan dari pelatih. Pendapat yang lain dikemukakan oleh Pate, at. all, (dalam Kasiyo Dwijowinoto, 1993: 5), pelatih adalah seorang yang profesional yang tugasnya membantu olahragawan dan tim dalam memperbaiki penampilan olahraganya. Pelatih adalah suatu profesi, sehingga pelatih diharapkan dapat memberikan pelayanan sesuai standar atau ukuran profesional yang ada. Pelatih harus mengikuti perkembangan ilmu pelatihan yang ada untuk mengoptimalkan penampilan atlet. Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelatih adalah orang yang mempunyai tugas membimbing anak latihnya dalam berolahraga, tentu saja yang dimaksud di sini adalah mematangkan atau membentuk anak latihnya hingga mempunyai prestasi yang maksimal dalam berolahraga.

b. Tugas dan Peran Pelatih

Dalam proses berlatih melatih, coach (pelatih) memiliki tugas dan peranan yang amat penting. Menurut Sukadiyanto (2005: 4), tugas seorang pelatih, antara lain: (1) merencanakan, menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi proses berlatih melatih, (2) mencari dan memilih olahragawan yang berbakat, (3) memimpin dalam pertandingan (perlombaan), (4) mengorganisir dan mengelola

proses latihan, (5) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Tugas pelatih yang utama adalah membimbing dan mengungkapkan potensi yang dimiliki olahragawan, sehingga olahragawan dapat mandiri sebagai peran utama yang mengaktualisasikan akumulasi hasil latihan ke dalam kancah pertandingan. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 16), tugas seorang pelatih adalah membantu olahragawan untuk mencapai kesempurnaannya. Pelatih memiliki tugas yang cukup berat yakni menyempurnakan atlet sebagai makhluk multi dimensional yang meliputi jasmani, rohani, sosial, dan religi. Seorang atlet yang menjadi juara dalam berbagai even, namun perilaku sehari-hari tidak sesuai dengan norma agama dan norma kehidupan masyarakat yang berlaku, maka hal tersebut merupakan salah satu kegagalan pelatih dalam bertugas. Pelatih juga mempunyai peran yang cukup berat dan sangat beragam, berbagai peran harus mampu dikerjakan dengan baik, seperti dikemukakan oleh Thomson yang dikutip Djoko Pekik Irianto (2002: 17- 18),

c. Kualitas Pelatih yang Baik

Pencapaian prestasi atlet yang dilatih dipengaruhi oleh kualitas seorang pelatih. Oleh karena itu, pelatih harus memenuhi kriteria sebagai pelatih yang baik. Adapun syarat-syarat pelatih yang baik menurut Suharno (1985: 6), pelatih yang baik memiliki kemampuan menguasai ilmu sesuai bidangnya secara teoritis dan praktis, memiliki *skill* yang baik sesuai dengan cabang olahraganya. Mengingat ilmu dan teknik selalu berkembang, maka pelatih perlu menambah atau mengembangkan ilmu dan *skill* sesuai kemajuan yang ada. Selain itu pelatih harus mempunyai kemampuan psikis yang baik dalam arti memiliki daya pikir,

daya cipta, kreativitas dan imajinasi tinggi, perasaan yang stabil, motivasi yang besar, daya perhatian dan daya konsentrasi yang tinggi. Pelatih juga harus memiliki kepribadian yang baik sesuai norma hidup yang berlaku, misalnya: memiliki rasa tanggung jawab yang besar, disiplin, dedikasi, tinggi, demokratis, adil, keberanian, humor, susila dan sopan santun.

3. Hakikat Bola Basket

a. Sejarah Bola Basket

Bola Basket diciptakan di Amerika Serikat pada Desember 1891 oleh Dr. James A. Naismith, seorang anggota Sekolah Guru Pendidikan Jasmani YMCA di Springfield, Massachusetts (sekarang dikebal dengan nama Springfield Collage). Gagasan yang mendorong untuk menciptakan permainan baru itu dikarenakan para anggota dan pengunjung kegiatan olahraga pada perkumpulan YMCA (*Young Men's Christian Association*) semakin hari semakin tambah merosot. Para anggota bosan dengan rutinitas senam dan adanya kebutuhan untuk rutinitas olahraga pada musim dingin. Dr Luther Gulick, Direktur Departemen Fisik menugaskan DR. James A. Naismith untuk membuat suatu olahraga atau permainan baru yang dapat dimainkan didalam ruangan pada waktu sore hari (Soedarno dan Sukintaka, 1970: 1-5).

Dr. James A. Naismith kemudian menyusun gagasan itu dengan mencoba dan menguji gubahan-gubahan dari beberapa permainan *football*, *baseball*, *lacrosse*, dan sepak bola menjadi seutu bentuk permainan baru yang dilakukan tanpa unsur kekerasan. Dari gubahan-gubahan timbulah inspirasi tentang bentuk dan gaya permainan tersebut. Permainan dimainkan dengan bola yang berbentuk bulat,

tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur berlari dalam membawa bola, tanpa unsur menjegal, dan harus menghilangkan gawang sebagai sasaran tambahan. Sebagai pengganti lari dengan bola seperti yang terlihat dalam permainan football, maka bergerakanya bola hanya dengan mengoper atau menggiring bola. Untuk melakukan tembakan kearah sasaran, targetnya diletakkan diatas pemain.

Pada awal percoban Dr. James A. Naismith memegang bola sepak bola sambil mengajak siswanya masuk dalam ruangan olahraga untuk mencoba permainan itu. Dalam ruangan olahraga tersebut Dr. James A. Naismith meminta bantuan kepada rumah tangga sekolah bernama Stebbin agar menyediakan peti kayu sebagai sasaran tembakan. Karena tidak memiliki kotak kayu sebagai penggantinya dipakailah keranjang buah persik. Keranjang tersebut oleh Stebbin digantungkannya dibalkon di kedua sisi ruangan. Naismith menjelaskan peraturan-peraturannya kemudian para siswa mencoba untuk bermain dengan permainan baru tersebut.

Pada awal permainan, setiap kali bola masuk keranjang persik, Stebbit harus naik kebalkon untuk mengeluarkan bola dikarenakan bagian bawah keranjang persik tersebut masih tertutup. Alakhirnya dibuatlah lobang pada dasar keranjang agar tidak kesulitan mengambil bila saat terjadinya gol.

Oleh karena Dr. James A. Naismith mengasuh 18 pelajar didalam kelasnya, maka pertama-tama bola basket dimainkan 9 orang pada masing-masing regu (3 pemain depan, 3 pemain tengah, 3 pemain belakang). Pada tahun 1892 bola basket dimainkan oleh 7 orang setiap regunya dan selanjutnya mengalami perubahan menjadi 5 orang setiap regunya sampai sekarang.

Pada tanggal 21 Juni 1932 atas anjuran dan usaha Dr. Elmer Berry, direktur olahraga dari Jenawa, bersama dengan Profesor Leon Bouffard diadakan suatu konferensi tentang bola basket. Delegasi yang datang dari Argentina, Cekoslowakia, Yunani, Italia, Perancis, Rumania, dan Swis. Keputusan konferensi tersebut membentuk Federasi Bola Basket Internasional (*Federation Internationale De Basketball Amateur*) disingkat menjadi FIBA. Profesor Bouffard menjadi presiden FIBA yang pertama dan R. William Jones menjadi Sekretaris jendral yang pertama.

b. Perkembangan Bola Basket di Indonesia

Sebelum masuknya permainan bola basket di Indonesia, sebenarnya sudah berkembang suatu permainan sejenis bola basket yang disebut bola keranjang. Bola keranjang ini telah dibawa dan dimainkan oleh siswa sekolah-sekolah yang berada di bawah pengawasan pemerintah Belanda. Baru sebagian kecil masyarakat pribumi yang memainkannya. Bola keranjang ini mempunyai hampir mirip dengan bola basket, tetapi bentuk permainannya berbeda. Bola keranjang memainkan bola dengan tangan dan tidak boleh membawanya dengan lari, tetapi bola basket memainkan bolanya dengan tangan dan boleh membawa lari/jalan bola asal men-*dribble* (memantulkan/menggiring). Sasarannya adalah sama-sama berupa keranjang atau ring basket.

Sejak diproklamirkan kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945, bola keranjang mulai surut penggemarnya tidak lagi banyak sekolah-sekolah memainkannya dan juga tidak dimainkan sebagian besar pemuda-pemuda Indonesia sebagai generasi yang telah merdeka. Hal tersebut dapat dimaklumi,

sebab di samping dianggap sebagai permainan yang berbau warisan penjajah dan Belanda tetapi juga dilihat dari kedinamisannya (Sodikun, 1992:11).

Permainan bola basket di Indonesia berawal dari para pedagang Cina dan mulai berkembang mendapat tempat dimasyarakat mulai dari daerah Yogya, Solo, dan sekitarnya sesudah kemerdekaan. Bola basket dimainkan oleh remaja, bisa wanita saja atau laki-laki saja, atau dapat dimainkan campuran. Unsur Bergeraknya lebih banyak, sehingga memacu untuk banyak memikir dan melatih daya tahan yang tinggi (Sodikun, 1992:12).

Permainan bola basket dipertandingkan ditingkat nasional sejak adanya PON I di Solo tahun 1948, baru diikuti beberapa regu dari daerah Solo dan Yogya. Di tingkat sekolah dipertandingkannya dalam bentuk Pekan Olahraga Pelajar (POPSI) nasional maupun internasional disamping itu juga ada pertandingan yang bertingkat nasional yang disebut kejurnas tiap tahun (Sodikun, 1992:12).

Untuk mengkoordinir perkembangan bola basket di Indonesia, dibentuklah organisasi yang disebut PERBASI (Persatuan *Basketball* Seluruh Indonesia) pada tanggal 23 Oktober 1951, dan pada tahun 1955 berubah menjadi Persatuan *Basketball* Seluruh Indonesia dengan singkatan PERBASI dan menggabungkan diri dengan KOI (Komite Olimpiade Indonesia) yang kini berubah menjadi KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) (Sodikun, 1992:12).

4. *Developmental Basketball League* (DBL)

a. Sejarah DBL

Developmental Basketball League (DBL) sebelumnya bernama *Deteksi Basketball League*, adalah sebuah kompetisi liga bola basket pelajar SMP dan

SMA terbesar di Indonesia yang diprakarsai oleh Azrul Ananda (*founder*) (Wikipedia, 2020). DBL berada di bawah perusahaan *sport management* yaitu PT. DBL Indonesia yang berpusat di Town Square Mezzanine Lantai 2. Jalan Hayam Wuruk No. 6, Sawunggaling, Wonokromo, Ketintang, Sawunggaling, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Liga ini dimulai pada tahun 2004 di Surabaya saat masih di bawah naungan Deteksi, yaitu departemen anak muda di koran Jawa Pos. Sejak tahun 2008, liga basket ini dikelola secara profesional. Jawa Pos mendirikan anak perusahaan tersendiri untuk mengelola liga basket tersebut, yakni PT Deteksi Basket Lintas Indonesia atau lebih dikenal dengan nama PT DBL Indonesia. Sejak tahun 2018, DBL Indonesia menjadi perusahaan mandiri yang tidak lagi berada di bawah payung Jawa Pos. Hingga saat ini, Azrul Ananda masih tercatat sebagai *founder* dan *CEO* dari PT DBL Indonesia.

Sepanjang perjalanannya, PT. DBL Indonesia telah mengelut beberapa *event* basket besar. Diantaranya adalah 1) National Basketball League (NBL) dan Women National Basketball League (WNBL), yang merupakan liga klub profesional pengganti IBL; 2) Developmental Basketball League (DBL), merupakan liga basket antar pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA); 3) Junior Basketball League (JRBL), merupakan liga basket antar pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam penelitian ini akan berfokus pada liga basket antar pelajar SMA, yang berumur sekitar 15-18 tahun, yaitu DBL. DBL merupakan *event* basket antar pelajar SMA, yang diselenggarakan oleh PT. DBL.

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Tjiptadinata Effendi (2013) yang berjudul ‘Antusiasme – Kunci Meraih Sukses Anda!’, antusiasme dapat menjadi motivasi untuk meraih cita-cita, untuk menciptakan daya kreativitas, dan menjadi sarana dan prasarana untuk menyerap dan mengumpulkan energi. Atas kerjasama yang dilakukan oleh PT. DBL Indonesia dengan Honda, sejak tahun 2008, maka nama event basket yang diselenggarakan menjadi Honda DBL. Honda di dalam event ini merupakan title partner, yaitu sponsor utama, dalam setiap penyelenggaraannya, baik di Surabaya maupun di seluruh kota berlangsungnya event Honda DBL.

Event Honda DBL dapat dikatakan sebagai fenomena kontemporer karena kegiatan atau event ini merupakan event tahunan hingga saat ini. Selain itu, dampak yang dirasakan melalui event ini juga dapat terlihat melalui antusiasme jumlah peserta dan penontonnya, serta melalui penghargaan-penghargaan yang diterima. Event liga pelajar yang diadakan sejak tahun 2004 ini, telah mendapatkan beberapa penghargaan seperti Indonesia Most Creative Company (2015), penghargaan Musium Rekor Indonesia sebagai penyelenggara event basket pelajar terbesar di Indonesia (2014) dan penyelenggara kompetisi basket 3x3 antar pelajar terbesar yang tersebar di 40 kota di Indonesia (2015).

Green (2010, hal 41-42) menjelaskan bahwa kompetisi merupakan hal yang penting dalam olahraga di kalangan anak muda, yaitu untuk mencapai popularitas dalam persaingan olahraga dan anggapan umum atau stereotip antara media dan masyarakat dalam memandang kemampuan personal atau sosial dalam kompetisi olahraga. Dalam pandangan anak muda, identitas yang mereka peroleh

berdasarkan kesuksesan dan kegagalan yang mereka alami, baik dari segi pendidikan ataupun olahraga. Tidak hanya sebatas identitas, namun pengalaman yang mereka dapatkan juga berdampak terhadap kepercayaan diri mereka. Hal ini menjelaskan bagaimana melalui kompetisi dapat menyiapkan dan membentuk anak muda terhadap masa depan mereka setelah menyelesaikan masa pendidikan mereka dan saat bekerja.

b. Perkembangan Penyelenggaraan DBL

DBL kini ada di 30 kota, 22 provinsi di seluruh Indonesia. Melibatkan 1,5 juta anak muda setiap tahunnya. Lebih dari 1.200 tim dan lebih dari 40 ribu orang jadi peserta yang melibatkan 750 sekolah. Untuk mencapai posisi ini DBL melalui perjalanan panjang (dbl.id, 2019).

Pada tahun 2004 adalah awal sederhana adanya DBL di Surabaya. Liga pertama diikuti oleh 95 tim se-Jawa Timur. Juara perdana pada *event* ini yaitu untuk tim putra SMAN 2 Surabaya dan tim putri SMA YPPI 2 Surabaya. Konsep *Student Athlete* pertama kali dikenalkan, karena nilai rapor menjadi acuan dalam *event* ini.

Tahun 2005-2007 adanya panggung untuk *junior*. *Junior* DBL ini untuk SMP pertama diadakan, tanding di antara laga SMA. Peserta SMA tumbuh lebih dari 100 persen. Peserta harus ikut pra-kualifikasi sebelum bisa ke babak utama. Pada tahun ini lah adanya kelahiran DBL *official gameball* dan bekerja sama dengan Proteam.

Tahun 2008 yaitu ekspansi nasional kolaborasi kelas dunia. Bintang-bintang DBL terbang ke Australia. Kolaborasi dengan NBA, menghadirkan *event* resmi

pertama NBA di Indonesia *Development Camp* (DBL *Camp*) untuk ratusan pemain di seluruh Indonesia. Menghadirkan Danny Granger (ketika itu pemain Indiana Pacers). DBL Indonesia *All-Star* pertama dibentuk dan dikirim bertanding ke Perth, Australia. Pada tahun ini juga DBL Arena diresmikan dan pertama kali digunakan.

Tahun 2009 yaitu pertama menang di luar negeri, dan pertama kalinya mengeluarkan produk sepatu sendiri. DBL *All-Star* menang laga internasional lawan tim muda Australia Barat di Perth. Terus berekspansi ke 16 kota, 15 provinsi. Jayapura Papua menjadi kota pembuka. Pada tahun ini peserta tembus 860 tim dan penonton mencapai 350 ribu orang. MURI nobatkan DBL sebagai pemrakarsa dan penyelenggaraan kompetisi bolabasket pelajar dengan peserta dan penonton terbanyak. *Junior* DBL dilaksanakan independen, terpisah dari kompetisi SMA. Pada tahun 2009 ini juga menjadi tahun kelahiran sepatu basket pertama DBL yaitu AZA1 yang bekerjasama dengan League.

Tahun 2010 kirim *All-Star* ke Amerika. Tahun 2010 ini adalah tahun pertama kali DBL Indonesia *All-Star* dikirim ke Amerika Serikat hingga sekarang. Pada tahun ini presiden Susilo Bambang Yudhoyono memberikan dukungan pada penyelenggaraan DBL. Ekspansi ke 21 kota, 18 provinsi. Musim di buka di Banda Aceh. Kerjasama *Word Basketball Academy* (WBA) Australia dimulai dan hadirkan *camp* pengembangan *student athlete* standar dunia. Pada tahun 2010 ini DBL *Store* pertama kali dibuka.

Tahun 2011 datangkan juara NBA *Slam Dunk Contest*. Nate Robinson tiga kali juara NBA *Slam Dunk Contest* jadi bintang DBL *Camp*. DBL ekspansi ke

Padang, Sumatera Barat. Total 22 kota, 19 provinsi penyelenggaraan. Pada tahun ini Yel-yel *Competition* berubah menjadi *Dance Competition*.

Tahun 2012 Akhirnya ke Ibu kota. Setelah puaskan *student athlete* di berbagai kota di seluruh Indonesia, kini DBL hadir di Jakarta. Selain ke Jakarta DBL juga mulai kunjungi Jambi. Jadi total menjadi 24 kota, 21 provinsi. Pada tahun ini NBA *Legend* Janson Williams menjadi bintang DBL *Camp*. *Junior* DBL ekspansi ke lima kota diantaranya Surabaya, Jakarta, Bandung, Solo, dan Jogjakarta.

Tahun 2013 tim basket pertama Indonesia bertanding di lapangan NBA. DBL Indonesia *All-Star* dikirim ke Sacramento, California. Pada tahun ini DBL menambah Kupang, NTT. Jadi total cakupan yaitu 25 kota, 22 provinsi. DBL *All-Star* jadi tim basket pertama Indonesia yang bertanding melawan *student athlete* AS di lapangan NBA (di Sacramento Kings).

Tahun 2014 DBL 3x3 *Competition* terbesar di dunia. DBL *All-Star* cetak sejarah tanding di jeda laga NBA (Sacramento Kings v Chicago Bulls). DBL 3x3 *Competition* diadakan kali pertama. Diikuti lebih dari 10 ribu orang dari 40 kota. FIBA hadir di final 3x3 dan menyebutkan bahwa kompetisi ini adalah kompetisi terbesar di dunia.

Tahun 2015-2017 kelahiran DBL *Academy*. DBL *Academy* pertama buka di Surabaya. Akademi yang tidak hanya mengajarkan basket, tetapi juga karakter dan nutrisi. Pada tahun ini peserta 3x3 lebih dari 12 ribu orang. Diadakan di 47 kota dari Sabang sampai Merauke. Juara nasional 3x3 mengikuti *Impact Basketball Training* di Los Angeles, tempat *training* sejumlah pemain NBA. Pada

tahun ini diadakannya DBL 3x3 Nasional *Camp* pertama, undang pemain terbaik FIBA 3x3 Dusan Bulut. DBL Indonesia *All Star* 2017 latihan khusus di Mamba *Sport Academy*, Los Angeles pusat pelatihan atlet milik Kobe Bryant, legenda LA Lakers. Pemain terbaik Dunia latih *Camp* 3x3 pertama di Indonesia.

Tahun 2018 Presiden Republik Indonesia mengundang pemain-pemain DBL bermain basket di Istana Negara Bogor. Liga DBL berkembang ke 30 kota, 22 provinsi. Jakarta ekspansi menjadi 4 wilayah. Ditambah kota baru yaitu Bekasi dan Cirebon. DBL *Event* tembus 1 juta penonton dalam satu musim. Pada tahun ini adalah tahun peluncuran sepatu AZA 5 bersama Ardiles. Dalam seminggu, 20 ribu pasang sepatu ludes terjual. Pada tahun ini juga sembian alumni DBL jadi bagian timnas basket Indonesia di Asean Games. DBL *Academy* membuka fasilitas kedua di Surabaya. Diadakan DBL *Recovery Camp* bersama WBA untuk 200 pelajar di Mataram, NTB yang baru terdampak musibah gempa bumi.

Tahun 2019 hadir aplikasi DBL *Play*. DBL Indonesia *All-Star* untuk pertama kalinya bertanding resmi di turnamen basket nasional di Amerika Serikat. USB *Gold Dance Competition* cetak rekor MURI sebagai kompetisi *dance* dengan peserta terbanyak. Pada tahun ini DBL makin dekat dengan sekolah, kunjungi lebih dari 750 SMA per musim. DBL *Academy* membuka fasilitas di Jogjakarta. Tahun ini DBL luncurkan AZA6 dan AD1 sepatu basket signatur pertama atlet Indonesia, yang didesain untuk pemain basket Abraham Damar.

c. *Development Basketball League* (DBL) di Yogyakarta

Honda DBL D.I Yogyakarta *Series* merupakan *event* DBL yang diadakan di Yogyakarta. *Event* ini di bawah PT DBL Indonesia. *Event* Honda DBL D.I

Yogyakarta *Series* adalah liga basket pelajar tingkat SMA yang digelar setiap tahun sejak tahun 2008. *Event* ini merupakan *event* bola basket yang sangat bergengsi dan banyak diminati oleh pelajar SMA di Yogyakarta.

Setiap tahunnya ada puluhan sekolah dan ratusan peserta yang selalu memperebutkan gelar bergengsi sebagai juara di *event* Honda DBL D.I Yogyakarta *Series*. Tabel berikut adalah nama-nama sekolah yang menjadi juara di *event* Honda DBL D.I Yogyakarta *Series* dari tahun 2008 sampai dengan tahun 2019:

Tabel 1. Daftar Juara DBL D.I. Yogyakarta

2019	SMA Bopkri 1 Yogyakarta (laki-laki)
	SMA Stella Duce 1 (perempuan)
2018	SMA Bopkri 1 Jogja (laki-laki)
	SMA Stella Duce 1 Jogja (perempuan)
2017	SMA Bopkri 1 Jogja (laki-laki)
	SMA Stella Duce 1 Jogja (perempuan)
2016	SMA Bopkri 1 Jogja (laki-laki)
	SMA Stella Duce 1 Jogja (perempuan)
2015	SMA De Britto Jogja (laki-laki)
	SMA Negeri 4 Jogja (perempuan)
2014	SMA Negeri 4 Jogja (laki-laki)
	SMA Negeri 4 Jogja (perempuan)
2013	SMA De Britto Jogja (laki-laki)
	SMA Negeri 4 Jogja (perempuan)
2012	SMA Negeri 4 Jogja (laki-laki)
	SMA Negeri 1 Sewon Bantul (perempuan)
2011	SMA Bopkri 1 Jogja (laki-laki)
	SMA Stella Duce 1 Jogja (perempuan)
2010	SMA De Britto Jogja (laki-laki)

	SMA Stella Duce 1 Jogja (perempuan)
2009	SMA De Britto Jogja (laki-laki)
	SMA Stella Duce 1 Jogja (perempuan)
2008	SMA Bopkri 1 Jogja (laki-laki)
	SMA Bopkri 1 Jogja (perempuan)

Sumber: dbl.id (2019)

5. Kepuasan

Kepuasan adalah suatu sikap yang diputuskan berdasarkan pengalaman yang didapatkan (Lovelock dan Wirtz, 2011:74). Sedangkan menurut Rahmat Lupiyoadi (2009:192), kepuasan merupakan tingkat perasaan seseorang menyatakan hasil perbandingan atas kinerja produk atau jasa yang diterima dan yang diharapkan.

Setiap orang selalu terdorong untuk melakukan suatu tindakan yang mengarah kepada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Bila mana tujuan tersebut tercapai, maka kemungkinan akan memperoleh kepuasan (Memet Mulyadi, 2009). Sedangkan menurut Fandy Tjiptono (2014:354), “Kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja produk (atau hasil) yang dirasakan dengan harapannya.” Jadi tingkat kepuasan merupakan fungsi dari perbedaan antara kinerja (kualitas) yang dirasakan (*perceived performance*) dan harapan (*expectations*).

Pendapat ini juga disepakati oleh Band (dalam Trisno Musanto, 2004) yang mengatakan kepuasan pelanggan merupakan suatu tingkatan dimana kebutuhan, keinginan dan harapan dari pelanggan dapat terpenuhi yang akan mengakibatkan terjadinya pembelian ulang atau kesetiaan yang berlanjut. Mowen (dalam Trisno

Musanto, 2004) menambahkan bahwa kunci terciptanya kepuasan pelanggan terletak pada kinerja yang ditunjukkan oleh agen yang diartikan sebagai kualitas agen tersebut. Dari hal ini semakin menunjukkan bahwa kepuasan pelanggan sangat berhubungan erat dengan kualitas layanan maupun kualitas produk dari penyedia layanan.

Beberapa pengertian di atas semakin diperkuat pula oleh pendapat Handi Irawan (2009) bahwa pelanggan yang puas adalah pelanggan yang mendapat *value* pemasok, produsen atau penyedia jasa. *Value* ini berasal dari produk, pelayanan, sistem atau yang sesuatu yang bersifat emosi. Kalau pelanggan mengatakan bahwa *value* adalah produk yang berkualitas, maka kepuasan pelanggan akan didapat melalui produk yang berkualitas. Kalau *value* bagi pelanggan adalah kenyamanan, maka kepuasan akan datang apabila pelayanan yang diperoleh benar-benar nyaman. Kalau *value* bagi pelanggan adalah harga yang murah, maka pelanggan akan puas kepada produsen yang memberikan harga yang paling kompetitif. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kepuasan pelanggan itu akan terwujud melalui hubungan positif antara harapan pelanggan terhadap kualitas/kinerja sebuah produk yang diberikan oleh produsen. Semakin besar kualitas/kinerja produk yang diberikan sesuai dengan harapan pelanggan, akan semakin besar pula kepuasan pelangganya.

Menurut Sviokla yang dikutip Rahmat Lupiyoadi (2006:176) kualitas memiliki delapan dimensi pengukuran, antara lain:

a) *Performance* (Kinerja)

Kinerja merujuk pada karakter produk inti yang meliputi merek, atribut-atribut yang dapat diukur, dan aspek-aspek kinerja individu.

b) *Empathy* (Keragaman produk)

Keanekaragaman produk biasanya diukur secara subjektif oleh masing-masing individu yang menunjukkan adanya perbedaan kualitas suatu produk.

c) *Reliability* (Keandalan)

Keandalan produk yang menandakan tingkat kualitas sangat berarti bagi konsumen dalam memilih produk.

d) *Conformance* (Kesesuaian)

Kesesuaian suatu produk dalam industri jasa diukur dari tingkat akurasi dan waktu penyelesaian termasuk juga perhitungan kesalahan yang terjadi, keterlambatan yang tidak dapat diantisipasi, dan beberapa kesalahan lain.

e) *Durability* (Daya tahan)

Ukuran ketahanan suatu produk meliputi segi ekonomis maupun teknis.

f) *Serviceability* (Kemampuan pelayanan)

Dimensi ini menunjukkan bahwa konsumen tidak hanya memperhatikan adanya penurunan kualitas produk tetapi juga waktu sebelum produk disimpan.

g) *Aesthetics* (Estetika)

Penilaian dan refleksi yang dirasakan oleh konsumen.

h) *Perceived quality* (Kualitas yang dipersepsikan)

Konsumen tidak selalu memiliki informasi yang lengkap mengenai atribut-atribut produk.

Setiap individu pasti memiliki tingkat kepuasan yang berbeda-beda sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku pada dirinya. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan pada masing-masing individu.

Sedangkan menurut Parasuraman (2001: 26) mengemukakan lima unsur konsep kualitas pelayanan yang biasa dikenal dengan istilah kualitas pelayanan “RATER” (responsiveness, assurance, tangible, empathy dan reliability). Lebih jelasnya dapat diuraikan konsep “RATER” yang dikemukakan oleh Parasuraman (2001: 32) sebagai berikut:

a) Ketanggapan (Responsiveness)

Suatu kebijakan untuk membantu dan memberikan pelayanan yang cepat (responsive) dan tepat kepada pelanggan, dengan penyampaian informasi yang jelas. Membiarkan konsumen menunggu persepsi yang negatif dalam kualitas pelayanan. Menurut Tjiptono (2012 : 175) berkenaan dengan kesediaan dan kemampuan penyedia layanan untuk membantu para pelanggan dan merespon permintaan mereka dengan segera. Setiap pegawai dalam memberikan bentuk-bentuk pelayanan, mengutamakan aspek pelayanan yang sangat mempengaruhi perilaku orang yang mendapat pelayanan, sehingga diperlukan kemampuan daya tanggap dari pegawai untuk melayani masyarakat sesuai dengan tingkat penyerapan, pengertian, ketidaksesuaian atas berbagai hal bentuk pelayanan yang tidak diketahuinya. Hal ini memerlukan adanya penjelasan yang bijaksana, mendetail, membina, mengarahkan dan membujuk agar menyikapi segala bentuk-bentuk prosedur dan mekanisme kerja yang berlaku dalam suatu organisasi, sehingga bentuk pelayanan mendapat respon positif (Parasuraman, 2001:52).

Suatu organisasi sangat menyadari pentingnya kualitas layanan daya tanggap atas pelayanan yang diberikan. Setiap orang yang mendapat pelayanan sangat membutuhkan penjelasan atas pelayanan yang diberikan agar pelayanan tersebut jelas dan dimengerti. Untuk mewujudkan dan merealisasikan hal tersebut, maka kualitas layanan daya tanggap mempunyai peranan penting atas pemenuhan berbagai penjelasan dalam kegiatan pelayanan kepada masyarakat. Apabila pelayanan daya tanggap diberikan dengan baik atas penjelasan yang bijaksana, penjelasan yang mendetail, penjelasan yang membina, penjelasan yang mengarahkan dan yang bersifat membujuk, apabila hal tersebut secara jelas 16 dimengerti oleh individu yang mendapat pelayanan, maka secara langsung pelayanan daya tanggap dianggap berhasil, dan ini menjadi suatu bentuk keberhasilan prestasi kerja.

b) Jaminan dan kepastian (Assurance)

Pengetahuan, kesopansantunan dan kemampuan para pegawai perusahaan untuk menumbuhkan rasa percaya para pelanggan kepada perusahaan. Hal ini meliputi beberapa komponen antara lain komunikasi, kredibilitas, keamanan, kompetensi dan sopan santun. Menurut Tjiptono (2012 : 175) berkenaan dengan pengetahuan dan kesopanan karyawan serta kemampuan mereka dalam menumbuhkan rasa percaya (trust) dan keyakinan pelanggan (confidence). Setiap bentuk pelayanan memerlukan adanya kepastian atas pelayanan yang diberikan. Bentuk kepastian dari suatu pelayanan sangat ditentukan oleh jaminan dari pegawai yang memberikan pelayanan, sehingga orang yang menerima pelayanan merasa puas dan yakin bahwa segala bentuk urusan pelayanan yang dilakukan atas

tuntas dan selesai sesuai dengan kecepatan, ketepatan, kemudahan, kelancaran dan kualitas layanan yang diberikan (Parasuraman, 2001: 69). Jaminan atas pelayanan yang diberikan oleh pegawai sangat ditentukan oleh performance atau kinerja pelayanan, sehingga diyakini bahwa pegawai tersebut mampu memberikan pelayanan yang handal, mandiri dan profesional yang berdampak pada kepuasan pelayanan yang diterima. Selain dari performance tersebut, jaminan dari suatu pelayanan juga ditentukan dari adanya komitmen organisasi yang kuat, yang menganjurkan agar setiap pegawai memberikan pelayanan secara serius dan sungguh-sungguh untuk memuaskan orang yang dilayani. Bentuk jaminan yang lain yaitu jaminan terhadap pegawai yang memiliki perilaku kepribadian (personality behavior) yang baik dalam memberikan pelayanan, tentu akan berbeda pegawai yang memiliki watak atau karakter yang kurang baik dan yang kurang baik dalam memberikan pelayanan (Margaretha, 2003: 201).

c) Bukti fisik (Tangible)

Kemampuan suatu perusahaan dalam menunjukkan eksistensinya kepada pihak eksternal. Penampilan dan kemampuan sarana dan prasarana fisik perusahaan yang dapat diandalkan keadaan lingkungan sekitarnya merupakan bukti nyata dari pelayanan yang diberikan oleh pemberi jasa. Hal ini meliputi fasilitas fisik (contoh: gedung, gudang, dan lain-lain), perlengkapan dan peralatan yang digunakan (teknologi), serta penampilan pegawainya. Menurut Tjiptono, (2012 : 175) berkenaan dengan penampilan fisik fasilitas layanan, peralatan/perlengkapan, sumber daya manusia, dan materi komunikasi perusahaan. Pengertian bukti fisik dalam kualitas pelayanan adalah bentuk aktualisasi nyata secara fisik dapat

terlihat atau digunakan oleh pegawai sesuai dengan penggunaan dan pemanfaatannya yang dapat dirasakan membantu pelayanan yang diterima oleh orang yang menginginkan pelayanan, sehingga puas atas pelayanan yang dirasakan, yang sekaligus menunjukkan prestasi kerja atas pemberian pelayanan yang diberikan (Parasuraman, 2001: 32). Berarti dalam memberikan pelayanan, setiap orang yang menginginkan pelayanan dapat merasakan pentingnya bukti fisik yang ditunjukkan oleh pengembang pelayanan, sehingga pelayanan yang diberikan memberikan kepuasan. Bentuk pelayanan bukti fisik biasanya berupa sarana dan prasarana pelayanan yang tersedia, teknologi pelayanan yang digunakan, performance pemberi pelayanan yang sesuai dengan karakteristik pelayanan yang diberikan dalam menunjukkan prestasi kerja yang dapat diberikan dalam bentuk pelayanan fisik yang dapat dilihat. 18 Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam suatu organisasi modern dan maju, pertimbangan dari para pengembang pelayanan, senantiasa mengutamakan bentuk kualitas kondisi fisik yang dapat memberikan apresiasi terhadap orang yang memberi pelayanan. Martul (2004: 49) menyatakan bahwa kualitas pelayanan berupa kondisi fisik merupakan bentuk kualitas pelayanan nyata yang memberikan adanya apresiasi dan membentuk imej positif bagi setiap individu yang dilayaninya dan menjadi suatu penilaian dalam menentukan kemampuan dari pengembang pelayanan tersebut memanfaatkan segala kemampuannya untuk dilihat secara fisik, baik dalam menggunakan alat dan perlengkapan pelayanan, kemampuan menginovasi dan mengadopsi teknologi, dan menunjukkan suatu performance tampilan yang cakap, berwibawa

dan memiliki integritas yang tinggi sebagai suatu wujud dari prestasi kerja yang ditunjukkan kepada orang yang mendapat pelayanan.

d) Perhatian (Empathy)

Memberikan perhatian yang tulus dan bersifat individual atau pribadi yang diberikan kepada para pelanggan dengan berupaya memahami keinginan konsumen. Dimana suatu perusahaan diharapkan memiliki pengertian dan pengetahuan tentang pelanggan, memahami kebutuhan pelanggan secara spesifik, serta memiliki waktu pengoprasian yang nyaman bagi pelanggan. Menurut Tjiptono, (2012:175) perusahaan memahami masalah para pelanggannya dan bertindak demi kepentingan pelanggan, serta memberikan personal kepada para pelanggan dan memiliki jam operasi yang nyaman. Setiap kegiatan atau aktivitas pelayanan memerlukan adanya pemahaman dan pengertian dalam kebersamaan asumsi atau kepentingan terhadap suatu hal yang berkaitan dengan pelayanan. Pelayanan akan berjalan dengan lancar dan berkualitas apabila setiap pihak yang berkepentingan dengan pelayanan memiliki adanya rasa 19 empati atau perhatian (empathy) dalam menyelesaikan atau mengurus atau memiliki komitmen yang sama terhadap pelayanan (Parasuraman, 2001: 40). Empati dalam suatu pelayanan adalah adanya suatu perhatian, keseriusan, simpatik, pengertian dan keterlibatan pihak-pihak yang berkepentingan dengan pelayanan untuk mengembangkan dan melakukan aktivitas pelayanan sesuai dengan tingkat pengertian dan pemahaman dari masing-masing pihak tersebut. Pihak yang memberi pelayanan harus memiliki empati memahami masalah dari pihak yang ingin dilayani. Pihak yang dilayani seyogyanya memahami keterbatasan dan kemampuan orang yang

melayani, sehingga keterpaduan antara pihak yang melayani dan mendapat pelayanan memiliki perasaan yang sama. Berarti empati dalam suatu organisasi kerja menjadi sangat penting dalam memberikan suatu kualitas pelayanan sesuai prestasi kerja yang ditunjukkan oleh seorang pegawai. Empati tersebut mempunyai inti yaitu mampu memahami orang yang dilayani dengan penuh perhatian, keseriusan, simpatik, pengertian dan adanya keterlibatan dalam berbagai permasalahan yang dihadapi orang yang dilayani.

e) Keandalan (Reliability)

Kemampuan perusahaan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan yang dijanjikan secara akurat dan terpercaya. Kinerja harus sesuai dengan harapan pelanggan yang berarti ketepatan waktu, pelayanan yang sama untuk semua pelanggan tanpa kesalahan, sikap yang simpatik dan dengan akurasi yang tinggi. Kemampuan perusahaan untuk menyampaikan layanan yang dijanjikan secara akurat sejak pertama kali, contohnya sebuah perusahaan barangkali memilih konsultan semata-mata berdasarkan reputasi. Apabila konsultan tersebut mampu memberikan apa yang diinginkan klien, klien tersebut bakal puas dan membayar fee 20 konsultasi. Namun, bila konsultan mewujudkan apa yang diharapkan klien, fee konsultasi tidak akan dibayar penuh (Tjiptono, 2012 : 174). Setiap pelayanan memerlukan bentuk pelayanan yang handal, artinya dalam memberikan pelayanan, setiap pegawai diharapkan memiliki kemampuan dalam pengetahuan, keahlian, kemandirian, penguasaan dan profesionalisme kerja yang tinggi, sehingga aktivitas kerja yang dikerjakan menghasilkan bentuk pelayanan yang memuaskan, tanpa ada keluhan dan kesan yang berlebihan atas pelayanan yang

diterima oleh masyarakat (Parasuraman, 2001: 48). Tuntutan kehandalan pegawai dalam memberikan pelayanan yang cepat, tepat, mudah dan lancar menjadi syarat penilaian bagi orang yang dilayani dalam memperlihatkan aktualisasi kerja pegawai dalam memahami lingkup dan uraian kerja yang menjadi perhatian dan fokus dari setiap pegawai dalam memberikan pelayanannya. Inti pelayanan kehandalan adalah setiap pegawai memiliki kemampuan yang handal, mengetahui mengenai seluk beluk prosedur kerja, mekanisme kerja, memperbaiki berbagai kekurangan atau penyimpangan yang tidak sesuai dengan prosedur kerja dan mampu menunjukkan, mengarahkan dan memberikan arahan yang benar kepada setiap bentuk pelayanan yang belum dimengerti oleh masyarakat, sehingga memberi dampak positif atas pelayanan tersebut yaitu pegawai memahami, menguasai, handal, mandiri dan profesional atas uraian kerja yang ditekuninya (Parasuraman, 2001: 101). Kaitan dimensi pelayanan reliability (kehandalan) merupakan suatu yang sangat penting dalam dinamika kerja suatu organisasi. Kehandalan merupakan bentuk ciri khas atau karakteristik dari pegawai yang memiliki prestasi kerja tinggi. Kehandalan dalam pemberian pelayanan dapat terlihat dari kehandalan memberikan pelayanan yang sesuai dengan tingkat pengetahuan yang dimiliki, kehandalan dalam terampil menguasai bidang kerja yang diterapkan, kehandalan dalam penguasaan bidang kerja sesuai pengalaman kerja yang ditunjukkan dan kehandalan menggunakan teknologi kerja. Sunyoto (2004: 16) kehandalan dari suatu individu organisasi dalam memberikan pelayanan sangat diperlukan untuk menghadapi gerak dinamika kerja yang terus

bergulir menuntut kualitas layanan yang tinggi sesuai kehandalan individu pegawai.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Abed Nego Marbun E. tentang persepsi pelatih-pelatih bola basket di kota Medan terhadap kinerja wasit basket pada suatu pertandingan periode januari-juni 2013. Penelitian ini dilatar belakangi kerap sekali ada beberapa nama wasit yang sering muncul dijadikan topik pembicaraan, berkaitan dengan kinerja atau kepemimpinannya dilapangan dan selalu dijadikan objek evaluasi dan perbaikan bagi bidang perwasitan Perbasi Sumut. Bola basket olahraga beregu yang populer dan menarik. Permainan bola basket merupakan permainan yang kompleks, karena selain bagus untuk dimainkan bagus juga untuk di tonton, sehingga perkembangan olahraga bola basket ini sangat pesat, karena dimainkan tidak hanya pria, juga wanita dari setiap kategori dan tingkat umum. Di Sumatera Utara perkembangan bola basket mulai berkembang, ini dibuktikan dengan telah berdiri dibentuknya pengurus bola basket di kabupaten/kota diseluruh Sumatera Utara, begitu pula gairah perbolabasketan di tiap-tiap daerah mulai berkembang.

Dalam suatu pertandingan bola basket ada beberapa komponen pokok yang harus dipenuhi agar pertandingan berjalan lancar dan baik, diantaranya 2 tim yang bertanding (pelatih, official, pemain), petugas pertandingan (scorer, timer, dan lain-lain) dan wasit. Menurut kamus besar bahasa Indonesia wasit adalah penengah, pengantara, penentu pemimpin dalam suatu pertandingan. Ada

bermacam-macam istilah wasit. Dalam bahasa Inggris dikenal referee, umpire, judge atau linesman.

Dalam suatu pertandingan terjadi perdebatan, protes dan sikap yang kurang puas dari tim yang bertanding terhadap keputusan yang diambil oleh wasit dalam pertandingan, umumnya kesalahan-kesalahan yang sering disampaikan bila terjadi bad call, penempatan posisi yang kurang baik oleh wasit, sehingga banyak kejadian yang tidak terlihat oleh wasit, keragu-raguan dan aplikasi/interpretasi peraturan permainan. Kejadian-kejadian inilah yang kerap sekali membuat pertandingan sering terhambat.

Contoh beberapa kejadian kekerasan atau perlakuan tidak pantas terhadap wasit pada turnamen atau dilingkungan bola basket di kota Medan atau Sumut, kejurda junior K-U 18 di gor Angsapura seorang wasit dipukul atau di tempat di liga Angsapura yang berawal dari ketidak puasan pemain dan pelatih yang bertanding terhadap kinerja wasit. Methodis 1cup 3 on 3 pada bulan februari 2013, 3 on 3 SMK Telkom Maret 2013, Wahidin cup mei 2013, metal cup juni 2013, DBL regional Medan juni 2013 Menurut pengamatan penulis ada saja protes-protes yang disampaikan oleh official dan pemain yang bertanding pada wasit yang memimpin pertandingan.

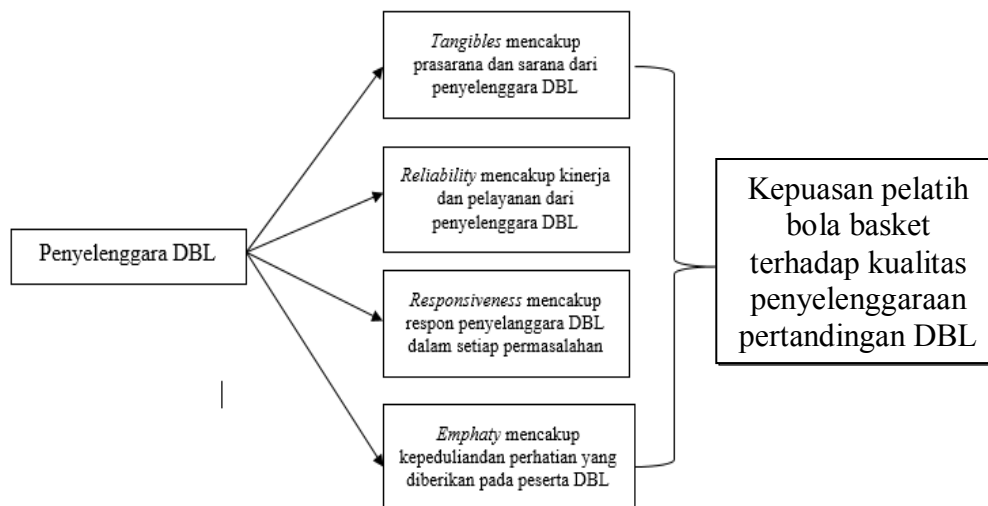
Oleh karena itu penulis ingin mengangkat permasalahan ini agar dapat diteliti bagaimana persepsi pelatih-pelatih bola basket di kota Medan terhadap kinerja wasit basket pada pertandingan periode januari-juni tahun 2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pelatih-pelatih bola basket di kota medan terhadap kinerja wasit periode

januari-juni 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah pelatih-pelatih bola basket. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang sampel dari pelatih-pelatih PERBASI se-kota Medan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh setiap sub indikator pada angket kinerja wasit basket diperoleh integritas sebesar 72% kategori tinggi, Kondisi Fisik sebesar 72.22% kategori tinggi, Hasrat sebesar 72.67% kategori tinggi. Keputusan sebesar 74% kategori tinggi, Komunikasi sebesar 79.17% kategori tinggi, Konsisten sebesar 72.92% kategori tinggi, Keberanian sebesar 91.57% kategori tinggi, Akal Sehat sebesar 74.85%, dan persentase keseluruhan termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 76.17%. Dapat disimpulkan bahwa persepsi pelatih-pelatih bola basket di kota medan terhadap kinerja wasit basket termasuk dalam kategori baik.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian yang dibuat penulis akan meneliti dengan alur pemberian kuesioner yang berisikan pernyataan yang terbagi menjadi beberapa dimensi yaitu *tangibles*, *reliability*, *responsiveness* dan *empathy* terhadap pelatih bola basket di Yogyakarta mengenai kepuasannya terhadap (DBL) di Yogyakarta.

Penelitian yang peneliti lakukan meliputi berbagai macam penelitian dengan rangkaian atau alur penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah para pelatih Bola Basket di Yogyakarta sudah merasa puas terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta?
2. Apa saja kekurangan dan kelebihan penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta menurut para pelatih bola basket di Yogyakarta?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010:3). Menurut informasi di atas maka penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dan teknik pengambilan datanya diukur menggunakan angket yang disebarkan kepada responden. Penelitian ini bertujuan mengetahui kepuasan pelatih bola basket di Yogyakarta terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta sehingga kita tahu kelebihan dan kekurangan penyelenggaraan DBL terutama di daerah Yogyakarta. Skor yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:96) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Guna memperjelas variabel penelitian, perlu dikemukakan definisi operasional dari variabel. Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah mengetahui kepuasan para pelatih bola basket di Yogyakarta terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta terkait dengan kelebihan dan kekurangan penyelenggaraan DBL tersebut, sehingga kedepannya penyelenggaraan DBL dapat menjadi penyelenggaraan pertandingan yang lebih baik lagi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Setiap penelitian tentunya memerlukan sumber data atau informasi dari sumber -sumber yang dapat dipercaya agar data atau informasi tersebut dapat digunakan dalam proses penelitian. Menurut Sugiyono (2013:115) menjelaskan bahwa: Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek maupun subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2006: 117) adalah keseluruhan subjek/objek yang akan diteliti. Populasi yang akan diteliti adalah pelatih bola basket yang melatih dalam penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta.

2. Sampel

Menurut Yusuf (2014: 150) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. Kemampuan penelitian dilihat dari segi waktu, keuangan, dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti.

Pada penelitian ini sampel akan diambil dari pelatih bola basket yang mengikuti penyelenggaraan DBL di Yogyakarta. Berdasarkan tersebut, maka

penulis menetapkan jumlah sampel yang akan diteliti adalah 30 Pelatih bola basket yang melatih dipenyelenggaraan DBL tahun 2019.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah *kuisisioner* (angket), dengan skala *likert*. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:265) instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data di lapangan. Menurut Sugiyono (2014:132) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket tersebut berisi butir-butir pertanyaan untuk di beri tanggapan oleh responden.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan dalam angket tersebut. Angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dengan lima jawaban : SS (sangat setuju), S (setuju), R (ragu), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Jawaban dari responden diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun kisi-kisi untuk instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor butir	Jumlah	
				Sebelum uji coba	Sesudah Uji coba
Tingkat kepuasan Pelatih Bola Basket	<i>Tangibles</i>	Sarana dan prasarana penyelenggara DBL	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10	

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor butir	Jumlah	
				Sebelum uji coba	Sesudah Uji coba
terhadap Kualitas Penyelenggaraan DBL di Yogyakarta	<i>Reliability</i>	kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10	
	<i>Responsiveness</i>	Respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10	
	<i>Empati</i>	Kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim	31,32,33,34,35,36,37,38,40	10	
	Total			40	

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dalam penelitian dan lebih lanjut digunakan peneliti untuk memperoleh data-data penelitian sehingga meminimalkan waktu dan biaya. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan metode angket.

1. Metode Angket (Kuesioner)

Teknik pengumpulan data menggunakan alat berupa angket, yang sudah tersedia jawabannya sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban. Skala yang digunakan dalam dalam angket ini adalah skala Likert di dalam buku (Sugiyono., 2013) dengan menggunakan skala lima yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skor yang diberikan kepada masing-masing adalah sebagai berikut

Tabel 3. Skala Likert

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu prosedur pengujian untuk mengetahui apakah instrumen tersebut dapat mengukur sesuai apa yang akan diukur. Uji validitas instrumen untuk mengetahui kepuasan pelatih bola basket di Yogyakarta terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta dianalisis dengan formula korelasi produk momen dari *Pearson*.

Korelasi produk momen tersebut masih terdapat faktor yang tidak penting dari butir soal, maka perlu dilakukan korelasi untuk menghilangkan faktor itu, sehingga menggunakan korelasi *part whole correlation* dengan formula berikut ini.

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SB_y) - (SB_x)}{\sqrt{\{(SB_y + SB_x) - 2(r_{xy})(SB_y)(SB_x)\}}}$$

Keterangan:

r_{bt} : koefisien korelasi skor butir dan skor total setelah dikoreksi

r_{xy} : koefisien korelasi skor butir dan skor total sebelum dikoreksi

SB_y : Simpangan baku total atau komposit

SB_x : Simpangan baku bagian (butir)

Untuk membaca hasil output SPSS dapat menggunakan beberapa cara, Widhiarso (2001) menyebutkan diantaranya dengan melihat kolom *Correlated*

Item-Total Correlation, apabila kurang dari 0,3 maka butir pernyataan tersebut adalah butir yang buruk, maka butir ini perlu dihilangkan. Cara lain dengan melihat tabel korelasi produk momen (r), apabila hasil yang diperoleh mempunyai nilai yang kurang dari tabel r maka dapat dikatakan butir tersebut buruk.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam Widodo (2006) mengarah pada keakuratan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Koefisien reliabilitas mengindikasikan adanya stabilitas skor yang didapatkan oleh seseorang, yang merefleksikan adanya proses reproduksi skor.

Suryabrata (2000) menyatakan reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan instrumen penelitian tersebut dapat dipercaya. Penelitian dapat dinyatakan dengan handal apabila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Namun, tidak bisa dapat diandalkan apabila pengukuran yang berulang memberikan hasil yang berbeda. Uji reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat, selain itu dengan *Alpha Cronbach* meminimalisir kesalahan yang ada. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} : reliabilitas
 n : jumlah butir pernyataan
 $\sum \sigma_t^2$: jumlah variasns skor tiap butir
 σ_t^2 : varians total

Gliem & Gliem (2003) menyatakan apabila nilai reliabilitas $> 0,9$ termasuk dalam “memuaskan”, reliabilitas $> 0,8$ termasuk dalam “baik”, reliabilitas $> 0,7$ termasuk dalam “dapat diterima”, reliabilitas $> 0,6$ termasuk dalam “dipertanyakan”, reliabilitas $> 0,5$ termasuk dalam “rendah” dan $< 0,5$ termasuk dalam “tidak dapat diterima”

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah terkumpul, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase yang bertujuan untuk mengetahui kepuasan pelatih bola basket di Yogyakarta terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan skor tiap responden pada tiap-tiap butir.
2. Menjumlahkan skor setiap responden pada tiap-tiap butir.
3. Menentukan kriteria sebagai patokan penelitian.

Data kemudian dikategorikan menjadi lima kategori berdasarkan nilai mean dan standar deviasi. Pengkategorian data menggunakan kriteria sebagai berikut (Anas Sudijono, 2000: 161).

Tabel 4. Kriteria Penilaian

NO	Kategori	Standar Nilai
1	Baik sekali	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$
2	Baik	$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$
3	Sedang	$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$
4	Kurang baik	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$
5	Sangat kurang baik	$X < M - 1,5 \text{ SD}$

Keterangan :

X : Jumlah / Skor

M : *Mean* (rata-rata)

SD : Standar Deviasi

Rumus yang digunakan untuk mencari besarnya persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi dalam kategori

N : Jumlah responden

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. *Development Basketball League*

Hasil penelitian ini adalah kepuasan pelatih bola basket terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta dengan menilai hasil pernyataan dari para pelatih bola basket yang meliputi beberapa point pernyataan melalui angket penelitian “*Kepuasan Pelatih Bola Basket Terhadap Kualitas Penyelenggaraan Pertandingan DBL di Yogyakarta*”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara online dengan media google form terkumpul responden sejumlah 30 pelatih bola basket yang mengikuti penyelenggaraan pertandingan DBL 2019 dalam rentan waktu dalam rentan waktu 7 Juli sampai 14 Juli 2020.

2. Uji Validitas

Uji validitas ini menggunakan bantuan program SPSS versi 20. Cara membaca hasil validitas ini menggunakan bantuan tabel korelasi produk momen (r), dimana total butir berjumlah 40 butir dengan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0,312. Hasil pengujian pertama, terdapat 16 butir yang harus dibuang karena memiliki nilai kurang dari 0,312. Tabel berikut ini yang berwarna merah menunjukkan butir yang kurang dari 0,312.

Tabel 5. Uji Validitas Pertama

Dimensi_Butir	r_{hitung}	Dimensi_Butir	r_{hitung}
T_1	0,545	RES_21	0,409
T_2	0,341	RES_22	0,266
T_3	-0,043	RES_23	0,297
T_4	0,211	RES_24	0,543

T_5	-0,598	RES_25	0,462
T_6	0,27	RES_26	0,238
T_7	0,211	RES_27	0,393
T_8	0,464	RES_28	0,692
T_9	0,146	RES_29	0,446
T_10	0,28	RES_30	0,317
R_11	0,292	EM_31	0,434
R_12	0,559	EM_32	0,445
R_13	0,203	EM_33	0,527
R_14	0,26	EM_34	0,619
R_15	0,074	EM_35	0,226
R_16	0,33	EM_36	0,542
R_17	0,265	EM_37	0,568
R_18	0,465	EM_38	0,605
R_19	0,326	EM_39	0,548
R_20	0,79	EM_40	0,709

Kemudian, 16 butir tersebut dihilangkan menjadi 24 butir pernyataan. Sehingga, dilakukan pengujian kedua. Untuk hasil pengujian kedua, terdapat 3 butir yang mempunyai nilai kurang dari 0,312.

Tabel 6. Uji Validitas Kedua

Dimensi_Butir	r_{hitung}	Dimensi_Butir	r_{hitung}
T_1	0,514	RES_28	0,732
T_2	0,305	RES_29	0,499
T_8	0,418	RES_30	0,274
R_12	0,547	EM_31	0,347
R_16	0,264	EM_32	0,416
R_18	0,499	EM_33	0,571
R_19	0,428	EM_34	0,698
R_20	0,807	EM_36	0,508
RES_21	0,401	EM_37	0,616
RES_24	0,511	EM_38	0,656
RES_25	0,453	EM_39	0,528
RES_27	0,373	EM_40	0,757

Untuk 3 butir tersebut kemudian dilakukan uji ketiga, dimana pada pengujian ini tidak ada butir pernyataan yang bernilai kurang dari 0,312.

Tabel 7.Uji Validitas Ketiga

Dimensi_Butir	r _{hitung}	Keterangan	Dimensi_Butir	r _{hitung}	Keterangan
T_1	0,446	VALID	RES_29	0,54	VALID
T_8	0,408	VALID	EM_31	0,314	VALID
R_12	0,525	VALID	EM_32	0,413	VALID
R_18	0,533	VALID	EM_33	0,572	VALID
R_19	0,473	VALID	EM_34	0,705	VALID
R_20	0,783	VALID	EM_36	0,49	VALID
RES_21	0,379	VALID	EM_37	0,656	VALID
RES_24	0,491	VALID	EM_38	0,668	VALID
RES_25	0,45	VALID	EM_39	0,57	VALID
RES_27	0,399	VALID	EM_40	0,775	VALID
RES_28	0,71	VALID			

Dengan demikian, instrumen penelitian ini mempunyai 21 butir pernyataan yang valid dan baik, dengan dimensi *tangibles* terdapat 2 butir yaitu butir ke-1 dan ke-8, dimensi *reliability* terdapat 4 butir yaitu butir ke-12, ke-18, ke-19 dan ke-20, dimensi *responsiveness* terdapat 6 butir yaitu butir ke-21, ke-24, ke-25, ke-27, ke-28, dan ke-29 dan dimensi *empahty* terdapat 9 butir yaitu butir ke-31, ke-32, ke-33, ke-34, ke-36, ke-37, ke-38, ke-39 dan ke-40. Hasil diatas dapat kita lihat dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 8.Hasil Pernyataan yang Valid.

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor butir	Jumlah	
				Sebelum uji coba	Sesudah Uji coba
Tingkat kepuasan Pelatih Bola Basket	<i>Tangibles</i>	Sarana dan prasarana penyelenggara DBL	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10	2 butir (1, 8)

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor butir	Jumlah	
				Sebelum uji coba	Sesudah Uji coba
terhadap Kualitas Penyelenggaraan DBL di Yogyakarta	<i>Reliability</i>	kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10	4 butir (12, 18, 19, 20)
	<i>Responsiveness</i>	Respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10	6 butir (21, 24, 25, 27, 28, 29)
	<i>Empati</i>	Kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim	31,32,33,34,35,36,37,38,40	10	9 butir (31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40)
	Total			40	21

3. Uji Reliabilitas

Untuk mencari nilai reliabilitas *alpha cronbach* menggunakan *software* SPSS.

Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika $\geq 0,7$. Hasil uji reliabilitas pada ketiga pengujian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 9. Uji Reliabilitas Ketiga Pengujian

	Jumlah Butir	Nilai reliabilitas <i>alpha cronbach</i>	Keterangan
Pengujian pertama	40	0,864	Baik
Pengujian Kedua	24	0,903	Memuaskan
Pengujian Ketiga	21	0,909	Memuaskan

Berdasarkan tabel tersebut, nilai reliabilitas *alpha cronbach* sudah lebih dari 0,7. Dengan demikian, instrumen penelitian ini sudah reliabel dalam mengukur suatu prosedur pengukuran, yakni pandangan pelatih bola basket terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta.

3. Hasil Analisis Data

Untuk dimensi *tangibles* atau berwujud yang memiliki indikator sarana dan prasarana tentang kualitas pelayanan mengenai sarana dan prasarana yang disediakan oleh penyelenggara DBL Yogyakarta dengan total jawaban 60 jawaban dari 30 responden, memperoleh skor terendah sebesar 7, skor tertinggi sebesar 10, nilai standar deviasi sebesar 0,971, dan nilai rerata sebesar 8,57. Hasil selengkapnya dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 10. Deskripsi Statistika Kepuasan Tangibles

Kategori	Statistika
N	30
Mean	8,57
Standar Deviasi	0,971
Minimum	7
Maksimum	10

Berdasarkan deskripsi statistika tersebut dapat dilihat dengan kriteria penilaian berikut ini.

Tabel 11. Kriteria Penilaian Tangibles

No	Kategori	Standar Nilai
1	Sangat Kurang Baik	$X < 7,10$
2	Kurang Baik	$7,10 \leq X < 8,08$
3	Sedang	$8,08 \leq X < 9,05$
4	Baik	$9,05 \leq X < 10,02$
5	Baik Sekali	$X \geq 10,02$

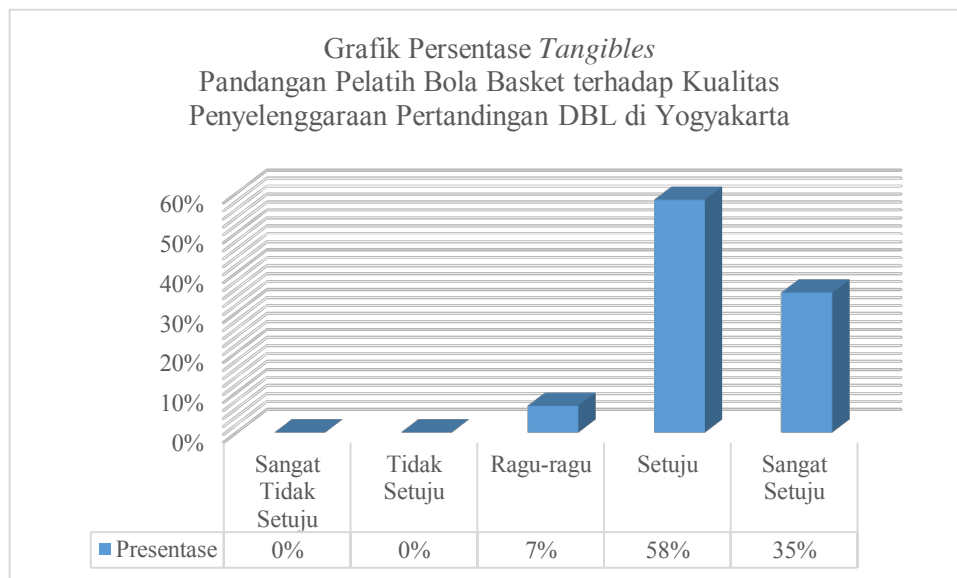
Frekuensi responden pelatih bola basket mengenai kepuasan sarana dan prasarana yang disediakan oleh penyelenggara DBL untuk dimensi *tangibles* ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tangibles

Jawaban	Frekuensi (Jawaban Responden)	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Tidak Setuju (TS)	0	0%

Ragu-ragu (R)	4	7%
Setuju (S)	35	58%
Sangat Setuju (SS)	21	35%
Total	60	100%

Dimana pada frekuensi merupakan jawaban yang dipilih oleh responden. Apabila disajikan bentuk grafik mengenai pandangan pelatih bola basket terhadap kualitas sarana dan prasarana yang disediakan oleh pihak penyelenggara DBL pada dimensi *tangibles* sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Persentase *Tangibles*

Berdasarkan gambar grafik diatas, tingkat kepuasan responden terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta dimensi *tangibles* dengan indikator sarana dan prasarana penyelenggara DBL yang disediakan oleh penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta pada kategori “sangat tidak setuju” sebesar 0% dari 30 responden, kategori “tidak setuju” 0% dari 30

responden, kategori “ragu” 7% dari 30 responden, kategori “setuju” 58% dari 30 responden, dan kategori “sangat setuju” 35% dari 30 responden.

Jadi, dimensi *tangibles* memiliki nilai terbesar pada kategori jawaban “setuju”. Dengan kata lain, responden dalam penelitian ini memilih jawaban setuju mengenai sarana dan prasarana penyelenggara DBL. Dapat disimpulkan bahwa kepuasan sebagian besar pelatih yang mengikuti *event* DBL mengenai dimensi *tangibles* dengan indikator sarana dan prasarana penyelenggara DBL sudah puas dengan fasilitas yang diberikan.

Untuk dimensi *reliability* atau keandalan dengan indikator kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL memperoleh dengan total jawaban 120 jawaban dari 30 responden, diperoleh skor terendah sebesar 8, skor tertinggi sebesar 20, nilai standar deviasi sebesar 2,264 dan nilai rerata sebesar 16,33. Hasil selengkapnya dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 13. Deskripsi Statistika Kepuasan Reliability

Kategori	Statistika
N	30
Mean	16,33
Standar Deviasi	2,264
Minimum	8
Maksimum	20

Berdasarkan deskripsi statistika tersebut dapat dilihat dengan kriteria penilaian berikut ini.

Tabel 14. Kriteria Penilaian Reliability

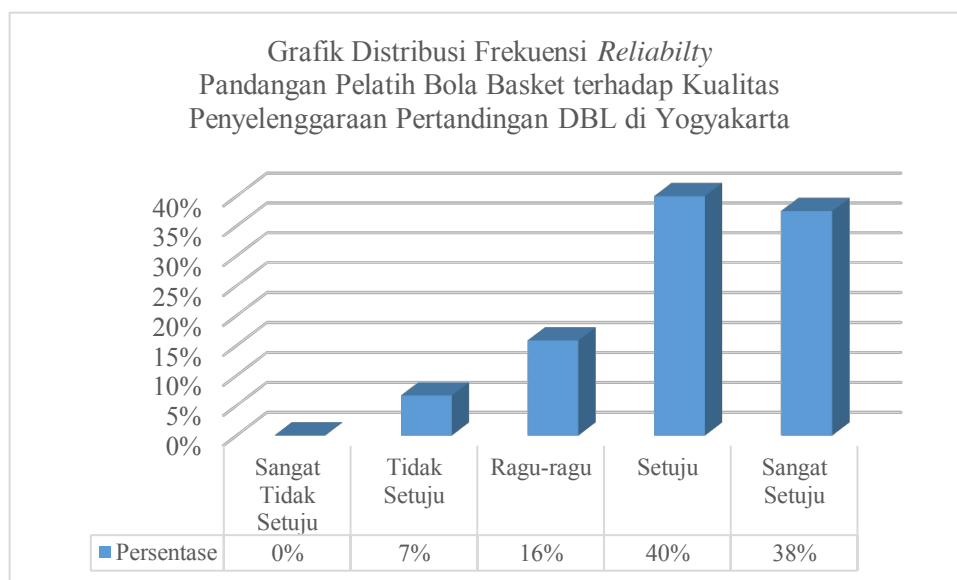
No	Kategori	Standar Nilai
1	Sangat Kurang Baik	$X < 12,94$
2	Kurang Baik	$12,94 \leq X < 15,20$
3	Sedang	$15,20 \leq X < 17,46$
4	Baik	$17,46 \leq X < 19,73$
5	Baik Sekali	$X \geq 19,73$

Frekuensi responden pelatih bola basket mengenai kepuasan kinerja dan pelayanan oleh penyelenggara DBL untuk dimensi *reliability* ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Reliability

Jawaban	Frekuensi (Jawaban Responden)	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Tidak Setuju (TS)	8	7%
Ragu-ragu (R)	19	16%
Setuju (S)	48	40%
Sangat Setuju (SS)	45	38%
Total	120	100%

Dimana pada frekuensi merupakan jawaban yang dipilih oleh responden. Apabila disajikan bentuk grafik mengenai pandangan pelatih bola basket terhadap kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL dimensi *reliability* sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Persentase Reliability

Berdasarkan gambar grafik diatas, tingkat kepuasan responden terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta dimensi *reliability* dengan indikator kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL pada kategori “sangat tidak setuju” sebesar 0% dari 30 responden, kategori “tidak setuju” 7% dari 30 responden, kategori “netral” 16% dari 30 responden, kategori “setuju” 40% dari 30 responden, dan kategori “sangat setuju” 38% dari 30 responden.

Jadi, dimensi *reliability* memiliki nilai terbesar pada kategori jawaban “setuju”. Dengan kata lain, responden dalam penelitian ini memilih jawaban setuju mengenai kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL. Dapat disimpulkan bahwa kepuasan sebagian besar pelatih bola basket yang mengikuti *event* DBL mengenai dimensi *reliability* puas dengan kinerja dan pelayanan yang diberikan oleh panitia DBL.

Untuk dimensi *responsivness* dengan indikator respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan dengan total jawaban 180 jawaban dari total 30 responden diperoleh skor terendah sebesar 20, skor tertinggi sebesar 28, nilai standar deviasi sebesar 2,164, dan nilai rerata sebesar 24,27 yang dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 16. Deskripsi Statistika Kepuasan Responsiveness

Kategori	Statistika
N	30
<i>Mean</i>	24,27
Standar Deviasi	2,164
Minimum	20
Maksimum	28

Berdasarkan deskripsi statistika tersebut dapat dilihat dengan kriteria penilaian berikut ini.

Tabel 17. Kriteria Penilaian

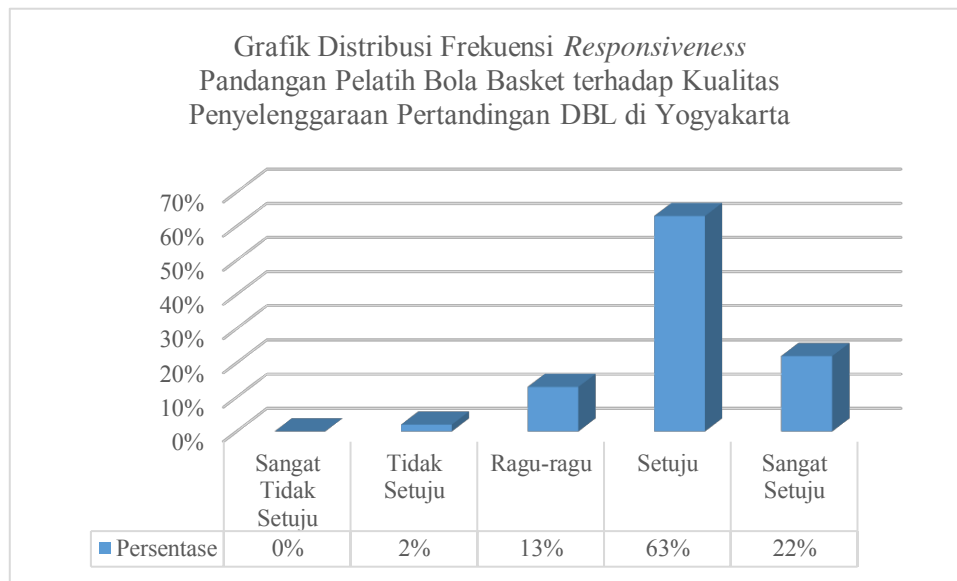
No	Kategori	Standar Nilai
1	Sangat Kurang Baik	$X < 21,01$
2	Kurang Baik	$21,01 \leq X < 23,18$
3	Sedang	$23,18 \leq X < 25,35$
4	Baik	$25,35 \leq X < 27,51$
5	Baik Sekali	$X \geq 27,51$

Frekuensi responden pelatih bola basket mengenai kepuasan kinerja dan pelayanan oleh penyelenggara DBL untuk dimensi *responsivness* dengan indikator respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Responsiveness

Jawaban	Frekuensi (Jawaban Responden)	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Tidak Setuju (TS)	4	2%
Ragu-ragu (R)	23	13%
Setuju (S)	114	63%
Sangat Setuju (SS)	39	22%
Total	180	100%

Dimana pada frekuensi merupakan jawaban yang dipilih oleh responden. Apabila disajikan bentuk grafik mengenai kepuasan pelatih bola basket terhadap kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL dimensi *responsivness* sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Presentase Responsivene

Berdasarkan gambar grafik di atas, tingkat kepuasan responden terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta dimensi *responsivness* dengan indikator respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan pada kategori “sangat tidak setuju” sebesar 0% dari 30 responden, kategori “tidak setuju” 2% dari 30 responden, kategori “netral” 13% dari 30 responden, kategori “setuju” 63% dari 30 responden, kategori “sangat setuju” 22% dari 30 responden.

Jadi, dimensi *responsiveness* memiliki nilai terbesar pada kategori jawaban “setuju”. Dengan kata lain, responden dalam penelitian ini memilih jawaban setuju mengenai respon yang baik dari penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan. Dapat disimpulkan bahwa kepuasan sebagian besar pelatih bola basket yang mengikuti *event* ini mengenai dimensi *responsiveness* puas

dengan respon yang tanggap dari panitia DBL, mampu menerima kritik saran dari para peserta, dan dapat mengatasi permasalahan tanpa berbuntut panjang.

Untuk dimensi *empathy* atau empati dengan indikator kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim yang mengikuti penyelenggaraan DBL dengan total jawaban 270 jawaban dari 30 responden diperoleh skor terendah sebesar 25, skor tertinggi sebesar 45, nilai standar deviasi sebesar 3,882 dan nilai rerata sebesar 35,97 yang dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 19. Deskripsi Statistika Kepuasan Emphaty

Kategori	Statistika
N	30
<i>Mean</i>	35,97
Standar Deviasi	3,882
Minimum	25
Maksimum	45

Berdasarkan deskripsi statistika tersebut dapat dilihat dengan kriteria penilaian berikut ini.

Tabel 20. Kriteria Penilaian Emphaty

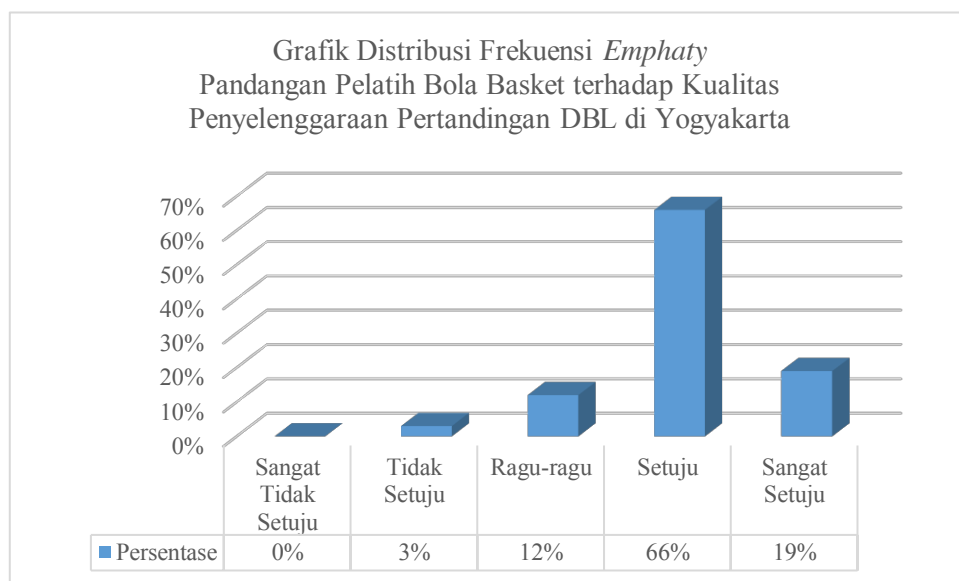
No	Kategori	Standar Nilai
1	Sangat Kurang Baik	$X < 30,14$
2	Kurang Baik	$30,14 \leq X < 34,03$
3	Sedang	$34,03 \leq X < 37,91$
4	Baik	$37,91 \leq X < 41,79$
5	Baik Sekali	$X \geq 41,79$

Frekuensi responden pelatih bola basket mengenai kepuasan kinerja dan pelayanan oleh penyelenggara DBL untuk dimensi *empathy* dengan indikator kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Emphaty

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Tidak Setuju (TS)	9	3%
Ragu-ragu (R)	33	12%
Setuju (S)	178	66%
Sangat Setuju (SS)	50	19%
Total	270	100%

Dimana pada frekuensi merupakan jawaban yang dipilih oleh responden. Apabila disajikan bentuk grafik mengenai kepuasan pelatih bola basket terhadap kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL dimensi *emphaty* sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik Presentase Emphaty

Berdasarkan gambar grafik diatas, tingkat kepuasan responden terhadap kualitas penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta dimensi *emphaty* dengan indikator kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim pada kategori “sangat tidak setuju” sebesar 0% dari 30 responden, kategori “tidak setuju” 3% dari 30 responden, kategori “ragu-ragu” 12% dari 30 responden,

kategori “setuju” 66% dari 30 responden dan kategori “sangat setuju” 19% dari 30 responden.

Jadi, dimensi *empaty* memiliki nilai terbesar pada kategori jawaban “setuju”. Dengan kata lain, responden dalam penelitian ini memilih jawaban setuju mengenai kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim oleh panitia penyelenggara DBL dapat disimpulkan bahwa kepuasan sebagian besar pelatih bola basket yang mengikuti *event* ini mengenai dimensi *empaty* puas dengan perhatian dan kepedulian untuk peserta dari panitia penyelenggara DBL.

B. Pembahasan

1. *Tangibles* (Sarana dan prasarana penyelenggara DBL)

Sarana dan prasarana yang diberikan oleh penyelenggara pertandingan DBL di Yogyakarta sudah sangat baik dan memuaskan dibuktikan dengan angka yang sangat signifikan dalam kategori setuju dengan kualitas sarana dan prasarana yang diberikan pihak penyelenggara DBL di Yogyakarta. Jawaban terbanyak dari angket sarana dan prasarana penyelenggara pertandingan DBL memperoleh skor tertinggi dalam kategori setuju sebanyak 58% dari 30 responden yang mengisi angket penelitian yang semuanya itu merupakan pelatih yang mengikuti penyelenggaraan pertandingan DBL Yogyakarta tahun 2019.

Perlu dipertahankan sarana dan prasarana didalam lapangan maupun diluar lapangan supaya pelatih dan atlet merasa nyaman dan aman serta dapat eksis dan terus meningkatkan prestasinya serta memajukan bola basket Indonesia terutama di Yogyakarta.

2. *Reliability*

Kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL meliputi bagaimana kinerja pihak penyelenggara dari mulai technical meeting hingga akhir penyelenggaraan dari mulai kebijakan yang diberikan DBL, jalanya pertandingan, waktu bertanding, serta wasit yang memimpin dalam setiap pertandingan tergolong bagus karena respon dari pelatih mengenai kinerja dan pelayanan penyelenggaraan DBL mendapatkan respon yang sangat bagus terbukti dari hasil data grafik diatas yang meunjukkan hasil terbesar pada kategori setuju sebanyak 40% dari 30 responden yang terlibat dalam pengisian angket yang diberikan oleh peneliti kepada pelatih yang mengikuti penyelenggaraan DBL di Yogyakarta di tahun 2019, nilai dalam kategori setuju tertinggi dari kategori lainnya.

Skor tertinggi pada kategori setuju menunjukkan bahwa kinerja yang diberikan sudah maksimal kepada setiap tim yang mengikuti penyelenggaraan DBL di tahun 2019, perlu dipertahankan dan juga ditingkatkan lagi dengan kinerja yang memuaskan terhadap pelatih, atlit serta partisipan lainnya agar mampu berkembang dan maju dengan baik serta dapat mencetak atlet-atlet profesional dari Yogyakarta.

3. Responsiveness

Respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan nilai tertinggi dalam kategori setuju 63% dari 30 responden yang mengisi kuisisioner yang dibuat dan diberikan oleh peneliti, sigapnya penyelenggara DBL dalam menangani masalah sehingga tidak ada permasalahan yang terjadi, selalu memberikan keputusan yang cepat dan tepat serta pemberian sanksi terhadap setiap yang melanggar aturan yang telah disepakati, hal itulah yang dilaksanakan

dan diterapkan oleh penyelenggara DBL di setiap kota dengan konsisten sehingga menjadikan DBL salah satu ajang pertandingan yang ditunggu-tunggu oleh banyak pecinta basket. Selalu memberikan respon terhadap setiap permasalahan yang terjadi membuat semakin baik dalam setiap penyelenggaraannya, selain itu banyaknya atlet-atlet profesional jebolan DBL membuktikan bahwa penyelenggaraan DBL adalah salah satu wadah terbaik bagi calon atlet berbakat bola basket.

Respon pelatih bola basket di Yogyakarta juga menunjukkan semakin baiknya kualitas penyelenggaraan DBL dari tahun ketahun ditunjukkan dengan selisih angka yang sangat signifikan antara kategori setuju dengan yang lainnya.

4. *Empaty*

Kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim mengenai kemudahan berkomunikasi dengan pihak penyelenggara apabila ada kesalahan tim ataupun non teknis membuat responden mengisi pertanyaan pada kuisioner yang dibuat oleh peneliti tentang *empaty* terhadap kualitas penyelenggara DBL di Yogyakarta sangatlah bagus dengan hasil grafik diatas terbukti skor tertinggi dalam kategori setuju sejumlah 66% dari 30 responden yang telah mengisi kuisioner yang dibuat oleh peneliti, nilai pada kategori setuju lebih tinggi dari kategori lainnya.

Hasil yang di dapat berdasarkan grafik diatas menunjukkan kualitas layanan penyelenggara DBL di Yogyakarta dalam kategori *Empaty* harus dipertahankan dan juga ditingkatkan lagi untuk menjadikan penyelenggara DBL di Yogyakarta lebih menarik dan dapat mencetak atlet dan pelatih profesional, dan mampu melanjutkan ke liga tertinggi di indonesia yaitu IBL (Indonesia Basketball

League), terlebih pihak DBL telah terjalin kerjasama dengan pihak IBL yang nantinya pemain-pemain terpilih dari DBL akan direkomendasikan untuk menjadi *rookie* dalam tim yang mengikuti ajang IBL.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil data penelitian dan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan Kepuasan Pelatih Bola Basket terhadap Kualitas Penyelenggaraan Pertandingan DBL di Yogyakarta, sebagai berikut :

1. *Tangibles* mengenai sarana dan prasarana penyelenggara DBL yang diberikan kepada setiap pelatih dan tim yang mengikuti penyelenggaraan pertandingan DBL di Yogyakarta perlu dipertahankan kualitasnya dan tingkatkan karena secara keseluruhan telah memuaskan.
2. *Reliability* mengenai kinerja dan pelayanan penyelenggara DBL perlu dipertahankan karena pelatih menunjukan respon setuju dengan kinerja dan pelayanan yang diberikan oleh penyelenggara pertandingan DBL di Yogyakarta.
3. *Responsivness* mengenai sigapnya respon penyelenggara DBL dalam setiap kejadian dan permasalahan harus dipertahankan dengan ditunjukannya angka yang sangat signifikan dalam kategori setuju dan ini merupakan salah satu keunggulan DBL dalam setiap penyelenggaraannya.
4. *Empaty* mengenai kepedulian dan perhatian yang diberikan kepada tim harus dipertahankan dan selalu ditingkatkan karena pelatih bola basket di Yogyakarta yang mengikuti penyelenggaraan DBL menunjukan respon yang sangat baik dan 66% memilih kategori setuju dengan uraian pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Selain itu kemudahan komunikasi antara peserrta dan penyelenggara juga selalu terjalin dengan baik.

B. Saran

Penulis mengajukan beberapa saran untuk para pelatih bola basket dan penyelenggara pertandingan DBL di Yogyakarta untuk selalu mempertahankan dan meningkatkan kualitas layanan dan mengembangkan penyelenggaraannya, sebagai berikut:

1. Bagi para pelatih bola basket di Yogyakarta agar selalu bersaing dengan semangat, sportif serta saling menghargai segala keputusan baik dari panitia penyelenggara maupun peserta lain guna memajukan perbola basketan Indonesia.
2. Bagi penyelenggara pertandingan DBL di Yogyakarta perlunya dipertahankan kualitas sarana prasarana dan komunikasi kepada kepada setiap peserta terutama yang berkaitan dengan keselamatan atlet yang mengikuti penyelenggaraan pertandingan DBL. Hal ini telah ditunjukkanya jaminan keselamatan dan perawatan setiap pelatih dan atlet yang telah di fasilitasi asuransi kesehatan selama mengikuti penyelenggaraan DBL.
3. Bagi peneliti selanjutnya usahakan mencari responden lebih banyak lagi supaya dapat mendapatkan data yang lebih akurat dan lebih detail, disarankan melakukan penelitian pengisian angket dilakukan secara offline supaya mengetahui antusias responden untuk peduli dengan kualitas penyelenggaraan DBL di Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaan, Y. (2016). Pengaruh Service Quality (Tangible, Empathy, Reliability, Responsiveness Dan Assurance) Terhadap Customer Satisfaction: Penelitian Pada Hotel Serela Bandung. *Jurnal Manajemen*. Vol.15(2)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryanto, B. (2015). *Teori Dasar Permainan Bola Basket*. Daerah Istimewa Yogyakarta: UNY Press
- Aryanto, B. (2015). *Teori Dasar Permainan Bola Basket*. Daerah Istimewa Yogyakarta: UNY Press.
- Benyamin S, Bloom dkk, 2003. *Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini*. PT. Rineksa Cipta.
- Budi, Widodo Prasetyo. (2006). Reliabilitas dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(1), 1-9
- Dasar Ilmiah Kepelatihan*. IKIP Semarang Press. Semarang.
- Giriwijoyo. (2007). *Ilmu Kesehatan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Gliem, J A& Gliem, RR. (2003). Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. IUPUI ScholarWorks at <http://hdl.handle.net/1805/344>.
- Hadi, Sutrisno.. (1991). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi offset.
- Irawan, H. (2009). *10 Prinsip Kepuasan Pelanggan*. jakarta: PT Gramedia.
- Irianto, D. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Lopiyaodi, R. (2009). *Teori dan Praktek. Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: PT Salemba Empat.
- Lovelock, & wirtz. (2011). *Pemasaran Jasa Perspektif edisi 7*. Jakarta: Erlangga.
- Marbun, Abed Nego E. (2013). *Persepsi Pelatih-Pelatih Bola Basket di Kota Medan terhadap Kinerja Wasit Basket pada suatu Pertandingan Periode Januari-Juni 2013*. Undergraduate thesis, UNIMED.

- McClenaghan, Pate Rotella, diterjemahkan Kasiyo Dwijowinoto. 1993. *Dasar-Mulyadi, Mamet. 2009. "Kepuasan Belajar".* Diakses pada 12 November 2015 (<https://mtsnbb.wordpress.com/2009/06/10/kepuasan-belajar/>)
- Musamto, T. (2004). Faktor-Faktor Kepuasan Pelanggan dan Loyalitas Pelanggan : Studi Kasus pada CV. Sarana Media Advertising Surabaya. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*, 124-136.
- Mutohir, Toho. Cholik dan Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Pate, R. R. (1993). *Scientific Foundations of Coaching*. Semarang: Saunder Collage Publising.
- Satiti, Wina. (2018) *Kampanye Public Relations Pt. Dbl Indonesia Dalam Penyelenggaraan Honda Dbl Pada Tahun 2012-2016*. Thesis Thesis, Universitas Airlangga
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*,
- Suharno H.P. 1985. *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta : FPOK IKIP., 1993. *Metodologi Pelatihan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta Press.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar Teori Dan Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK
- Sukintaka, S. (1970). *Coaching Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud.
- Suryabrata, S. (2000) *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Tjiptono, F. 2014. *Pemasaran Jasa (Prinsip, Penerapan, Penelitian)*. Yogyakarta. Andi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widhiarso, W. (2001). SPSS Untuk Psikologi: Berurusan dengan Outliers. *Jurnal Fakultas Psikologi UGM*, 1-4.
- Widhiarso, Wahyu. (2001). SPSS untuk Psikologi diakses <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:RgCa16ncytEJ:widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/Membaca%2520Angka%2520pada%2520SPSS.pdf+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id> pada 21 Juli 2020.
- Wiradi. (2013). Pengertian Analisis. (<http://pengertianbahasa.blogspot.com/2013.02/pengertian.analisi.html>) diakses pada 21 Juli 2020

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

**ANGKET PENELITIAN
KEPUASAN PELATIH TERHADAP KUALITAS PENYELENGGARAAN
PERTANDINGAN DBL DI YOGYAKARTA**

1. Identitas Responden

NAMA :

JENIS KELAMIN : L / P

UMUR :TAHUN

LISENSI :

SMA YANG DILATIH :

GELAR/LULUSAN :

2. Petunjuk Pengisian

- a) Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama
- b) Pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya dengan memberikan tanda check list/ centang (V) pada tempat yang telah disediakan.

Pilihan jawaban tersebut adalah :

SS : jika anda sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : jika anda setuju dengan pernyataan tersebut.

R : jika anda ragu dengan pernyataan tersebut.

TS : jika anda tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS: jika anda sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya sangat puas dengan sarana dan prasarana yang diberikan oleh DBL.					
2.	Adanya pembaruan fasilitas sistem maupun pelayanan yang menjadikan DBL semakin menarik.					
3.	Keadaan lapangan, garis, dan ring telah sesuai					

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
	dengan standart dalam peraturan.					
4.	Saya sangat puas dengan penyelenggaraan DBL sampai saat ini.					
5.	Ketetapan atau peraturan yang dibuat oleh DBL memberatkan tim.					
6.	Saya merasa puas dengan fasilitas yang diberikan kepada saya dan tim saya.					
7.	Kebersihan dan kerapian selalu terjaga dalam penyelenggaraanya.					
8.	Saya merasakan kenyamanan terhadap tata letak bench, table dan segala sesuatu ketika berada di lapangan.					
9.	DBL menjamin keselamatan para atlet karena adanya perangkat kesehatan yang selalu siap dan sigap apabila terjadi cedera.					
10.	DBL menjamin perawatan yang baik terhadap atlet yang mengalami cedera.					
11.	Saya sangat puas dengan penyelenggara DBL dari mulai technical meeting hingga akhir					
12.	Saya merasakan kepuasan dengan kebijakan penyelenggraan DBL selama ini.					
13.	Jalanya pertandingan selalu dijamin keamananya dengan ketat.					
14.	Saya merasakan kepuasan dengan adanya DBL sebagai wadah para siswa untuk ajang unjuk kekuatan setiap timnya.					
15.	Jadwal pertandingan selalu tepat waktu.					
16.	Setiap pertandingan sesuai dengan game plan saya.					
18.	Sistem yang dibuat DBL menambah pengalaman hidup saya supaya lebih termotivasi untuk menjadi seorang pelatih.					
19.	Saya berharap kualitas penyelenggaraan DBL ditahun selanjutnya semakin baik.					
20.	DBL diselenggarakan sesuai dengan visi dan misi.					
21.	Saya sangat puas dengan sigapnya penyelenggara DBL dalam menangani masalah sehingga tidak ada permasalahan yang terjadi.					
22.	DBL sebagai perangsang dan salah satu penambah semangat latihan atlet.					
23.	Penyelenggara DBL selalu memberikan jalan terbaik apabila terjadi permasalahan.					
24.	Penyelenggara DBL selalu memberikan					

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
	keputusan yang cepat dan tepat.					
25.	Penyelenggara DBL akan mendiskualifikasi apabila ada pemain, tim, maupun coaching staf yang melakukan perkelahian.					
26.	Penyelenggara DBL akan memberi sanksi Apabila ada tim yang melanggar peraturan yang telah disepakati.					
27.	Saya akan selalu menaati setiap peraturan DBL karena jika saya melanggar saya akan dikenai sanksi.					
28.	Pihak penyelenggara DBL menjalankan tugasnya dengan baik.					
29.	Saya menganggap bahwa dengan baiknya penyelenggaraan DBL maka akan mencetak atlet-atlet terbaik.					
30.	Pelaksanaan opening party sampai final party menjadi hal yang ditunggu-tunggu pecinta DBL.					
31.	Saya merasakan kepuasan dengan pelayanan yang diberikan pihak penyelenggara kepada peserta selama penyelenggaraan DBL berlangsung.					
32.	Saya sangat puas dengan pelayanan DBL kepada tim saya.					
33.	Saya melatih bola basket dalam penyelenggaraan DBL supaya dapat menambah dan menyalurkan ilmu.					
34.	Kemudahan berkomunikasi dengan pihak penyelenggara apabila ada kesalahan tim ataupun non teknis lainnya.					
35.	Saya mengetahui kualitas penyelenggaraan DBL karena saya telah mengikutinya sejak lama.					
36.	DBL selalu memberikan informasi dengan jelas dan akurat, kepada tim ataupun media.					
37.	Penyelenggaraan DBL menjamin keamanan dan kenyamanan kepada semua partisipan DBL.					
38.	Selain memberikan pelayanan yang baik, DBL bukan hanya sekedar event biasa namun merupakan event yang unggul dan berkelanjutan.					
39.	Kebijakan dan pelayanan DBL tidak merugikan pihak manapun.					
40.	DBL adalah salah satu penyelenggaraan pertandingan yang sesuai bagi banyak pemain dan pelatih di Yogyakarta.					

Lampiran 2. Jawaban Kuesioner Penelitian Sebelum Validasi

Butir_1	Butir_2	Butir_3	Butir_4	Butir_5	Butir_6	Butir_7	Butir_8	Butir_9	Butir_10	Tangibles
4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	45
5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	44
3	4	4	3	4	2	4	4	2	2	32
4	4	5	4	4	3	3	4	2	3	36
4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	38
5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	40
4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37
4	4	4	4	2	4	5	5	4	4	40
3	2	5	2	5	2	4	4	4	2	33
5	5	4	5	2	4	4	5	5	4	43
3	3	5	4	4	2	2	4	5	4	36
4	4	4	4	4	4	4	5	2	3	38
4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	39
5	5	5	4	3	5	3	4	3	3	40
4	4	5	4	3	4	4	4	3	3	38
5	4	4	3	3	3	4	5	4	4	39
4	4	5	4	2	4	5	5	5	5	43
4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37
4	4	5	4	4	3	4	4	2	3	37
4	4	5	4	3	4	4	5	4	2	39
4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	39
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
5	5	4	5	2	4	4	4	4	4	41

5	5	4	2	4	4	4	5	4	4	41
4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	41
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	3	5	3	3	3	4	4	37
4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37
5	5	4	5	2	4	4	5	5	4	43
5	5	4	4	2	4	4	5	4	4	41
Butir_11	Butir_12	Butir_13	Butir_14	Butir_15	Butir_16	Butir_17	Butir_18	Butir_19	Butir_20	Reliability
3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	25
3	4	3	5	1	4	4	5	5	5	39
3	3	4	4	2	2	3	4	5	3	33
4	4	4	5	1	4	5	5	5	4	41
4	2	2	5	1	4	5	4	5	3	35
4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	39
4	4	4	4	2	3	4	3	5	4	37
4	4	3	4	2	4	4	4	5	4	38
3	3	4	5	2	4	4	4	5	3	37
4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	45
3	2	5	5	1	1	2	5	5	2	31
4	3	4	5	1	4	3	4	5	4	37
4	3	4	5	3	4	3	4	5	4	39
4	4	3	5	3	3	3	5	5	3	38
4	3	3	5	1	3	3	4	5	4	35
3	3	4	5	2	3	5	4	5	4	38

4	4	4	2	1	3	5	5	5	4	37
3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	35
4	4	5	5	1	3	4	5	5	3	39
2	2	3	4	2	2	4	4	5	4	32
4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	37
4	4	4	4	1	3	4	4	5	4	37
5	5	4	2	1	1	1	5	5	3	32
4	3	4	4	1	2	4	5	5	5	37
4	4	5	5	3	3	3	5	5	4	41
4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	40
4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	37
3	3	4	4	2	3	4	4	5	3	35
4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	45
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
Butir_21	Butir_22	Butir_23	Butir_24	Butir_25	Butir_26	Butir_27	Butir_28	Butir_29	Butir_30	Responsiveness
4	4	4	3	4	5	4	3	3	4	38
5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	44
3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	37
4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	45
3	5	3	3	5	5	5	4	5	5	43
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	41
3	4	3	3	5	5	5	4	4	5	41
4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	43
4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	41

4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	47
2	5	2	2	5	5	5	2	5	4	37
4	5	3	3	5	5	4	4	5	4	42
3	5	4	4	4	5	4	4	4	5	42
3	5	3	3	5	5	4	3	2	5	38
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	38
4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	44
4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	43
4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	43
4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	45
4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	45
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
3	5	3	3	4	4	4	3	4	4	37
4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	47
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Butir_31	Butir_32	Butir_33	Butir_34	Butir_35	Butir_36	Butir_37	Butir_38	Butir_39	Butir_40	Emphyty
5	4	3	2	4	3	2	2	2	2	29
4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	42

4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	40
4	4	5	5	4	5	4	5	3	4	43
4	4	4	3	4	5	5	5	2	5	41
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	42
3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	40
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	39
4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	42
4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	40
4	5	5	3	4	3	3	5	3	4	39
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
3	2	4	3	5	4	3	4	3	4	35
4	5	4	5	5	4	4	4	3	4	42
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	42
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	37
4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	44
4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	44
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39

4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	34
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

Lampiran 3. Jawaban Kuesione Setelah Validasi

Responden	Butir_1	Butir_8	Total Tangibles	Butir_12	Butir_18	Butir_19	Butir_20	Total Reliability
1	4	5	9	2	2	2	2	8
2	5	5	10	4	5	5	5	19
3	3	4	7	3	4	5	3	15
4	4	4	8	4	5	5	4	18
5	4	4	8	2	4	5	3	14
6	5	4	9	4	4	5	4	17
7	4	4	8	4	3	5	4	16
8	4	5	9	4	4	5	4	17
9	3	4	7	3	4	5	3	15
10	5	5	10	5	5	5	5	20
11	3	4	7	2	5	5	2	14
12	4	5	9	3	4	5	4	16
13	4	4	8	3	4	5	4	16
14	5	4	9	4	5	5	3	17
15	4	4	8	3	4	5	4	16
16	5	5	10	3	4	5	4	16
17	4	5	9	4	5	5	4	18
18	4	4	8	3	4	4	3	14
19	4	4	8	4	5	5	3	17
20	4	5	9	2	4	5	4	15
21	4	4	8	4	4	4	4	16
22	4	4	8	4	4	5	4	17

23	5	4	9	5	5	5	3	18
24	5	5	10	3	5	5	5	18
25	4	5	9	4	5	5	4	18
26	4	4	8	4	4	5	4	17
27	4	3	7	3	4	4	4	15
28	4	4	8	3	4	5	3	15
29	5	5	10	5	5	5	5	20
30	5	5	10	4	4	5	5	18
Responden	Butir_21	Butir_24	Butir_25	Butir_27	Butir_28	Butir_29	Total Responsiveness	
1	4	3	4	4	3	3	21	
2	5	4	5	4	4	5	27	
3	3	3	4	4	4	4	22	
4	4	4	5	5	4	5	27	
5	3	3	5	5	4	5	25	
6	4	4	4	5	4	4	25	
7	3	3	5	5	4	4	24	
8	4	4	5	4	4	5	26	
9	4	4	4	4	4	4	24	
10	4	4	5	5	5	5	28	
11	2	2	5	5	2	5	21	
12	4	3	5	4	4	5	25	
13	3	4	4	4	4	4	23	
14	3	3	5	4	3	2	20	
15	4	4	4	4	4	4	24	
16	4	4	4	4	4	4	24	

17	4	4	4	4	4	4	24
18	4	4	4	4	4	4	24
19	3	4	4	4	3	4	22
20	4	4	5	4	4	4	25
21	4	4	5	5	4	4	26
22	4	3	3	4	4	4	22
23	4	3	4	5	4	5	25
24	4	4	5	5	4	5	27
25	4	4	5	5	4	5	27
26	4	4	4	4	4	4	24
27	4	3	4	4	4	4	23
28	3	3	4	4	3	4	21
29	4	4	5	5	5	5	28
30	4	4	4	4	4	4	24

Responde n	Butir_3 1	Butir_3 2	Butir_33	Butir_34	Butir_3 6	Butir_3 7	Butir_3 8	Butir_39	Butir_4 0	Total Empath y
1	5	4	3	2	3	2	2	2	2	25
2	4	4	5	4	4	4	4	4	5	38
3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	36
4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	39
5	4	4	4	3	5	5	5	2	5	37
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
7	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35

8	4	4	4	5	4	4	4	4	5	38
9	3	4	4	4	4	5	4	4	4	36
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
11	4	4	4	2	4	4	4	4	4	34
12	4	4	5	5	4	4	5	3	4	38
13	4	4	5	4	4	4	4	4	4	37
14	4	5	5	3	3	3	5	3	4	35
15	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
18	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34
19	3	2	4	3	4	3	4	3	4	30
20	4	5	4	5	4	4	4	3	4	37
21	4	4	4	4	4	4	5	4	4	37
22	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34
23	4	4	4	4	2	4	4	3	4	33
24	4	4	4	4	4	5	5	4	5	39
25	4	4	5	4	4	5	5	4	5	40
26	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
27	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34
28	3	3	4	3	3	4	4	3	3	30
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Pertama

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
T_1	153.43	112.806	.545	.858
T_2	153.47	115.085	.341	.862
T_3	153.23	120.461	-.043	.867
T_4	153.77	115.840	.211	.865
T_5	154.40	131.766	-.598	.885
T_6	153.97	115.275	.270	.863
T_7	153.73	117.099	.211	.864
T_8	153.27	114.409	.464	.860
T_9	153.80	116.717	.146	.867
T_10	154.17	115.316	.280	.863
R_11	153.93	116.133	.292	.862
R_12	154.13	109.430	.559	.856
R_13	153.73	116.616	.203	.864
R_14	153.37	114.378	.260	.864
R_15	155.60	117.628	.074	.870
R_16	154.43	113.220	.330	.862
R_17	153.97	114.171	.265	.864
R_18	153.37	112.930	.465	.859
R_19	152.83	115.592	.326	.862
R_20	153.87	106.257	.790	.850
RES_21	153.90	114.783	.409	.860
RES_22	153.10	117.059	.266	.863
RES_23	153.90	116.162	.297	.862
RES_24	154.03	113.413	.543	.858
RES_25	153.20	114.303	.462	.860
RES_26	153.20	116.993	.238	.863
RES_27	153.27	115.857	.393	.861
RES_28	153.77	111.564	.692	.855
RES_29	153.37	113.206	.446	.859
RES_30	153.33	116.299	.317	.862

EM_31	153.70	115.114	.434	.860
EM_32	153.63	114.309	.445	.860
EM_33	153.37	114.102	.527	.859
EM_34	153.70	109.459	.619	.855
EM_35	153.43	117.633	.226	.863
EM_36	153.73	112.202	.542	.857
EM_37	153.60	111.766	.568	.857
EM_38	153.40	111.834	.605	.856
EM_39	154.03	111.344	.548	.857
EM_40	153.57	109.495	.709	.854

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kedua

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
T_1	92.60	70.662	.514	.899
T_2	92.63	72.516	.305	.904
T_8	92.43	72.047	.418	.901
R_12	93.30	67.803	.547	.899
R_16	93.60	71.559	.264	.907
R_18	92.53	70.051	.499	.900
R_19	92.00	71.517	.428	.901
R_20	93.03	64.999	.807	.891
RES_21	93.07	71.995	.401	.902
RES_24	93.20	71.131	.511	.900
RES_25	92.37	71.620	.453	.901
RES_27	92.43	72.944	.373	.902
RES_28	92.93	69.030	.732	.895
RES_29	92.53	70.051	.499	.900
RES_30	92.50	73.500	.274	.904
EM_31	92.87	72.947	.347	.903
EM_32	92.80	71.821	.416	.901
EM_33	92.53	71.016	.571	.899
EM_34	92.87	66.740	.698	.895
EM_36	92.90	70.231	.508	.900
EM_37	92.77	69.013	.616	.897
EM_38	92.57	69.082	.656	.896
EM_39	93.20	69.407	.528	.899
EM_40	92.73	67.237	.757	.894

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ketiga

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.909	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
T_1	80.93	60.547	.446	.907
T_8	80.77	61.289	.408	.908
R_12	81.63	57.551	.525	.906
R_18	80.87	59.016	.533	.905
R_19	80.33	60.299	.473	.906
R_20	81.37	54.999	.783	.898
RES_21	81.40	61.352	.379	.908
RES_24	81.53	60.533	.491	.906
RES_25	80.70	60.838	.450	.907
RES_27	80.77	61.840	.399	.908
RES_28	81.27	58.616	.710	.901
RES_29	80.87	58.947	.540	.905
EM_31	81.20	62.303	.314	.909
EM_32	81.13	61.016	.413	.908
EM_33	80.87	60.257	.572	.905
EM_34	81.20	56.234	.705	.900
EM_36	81.23	59.702	.490	.906
EM_37	81.10	58.024	.656	.902
EM_38	80.90	58.369	.668	.902
EM_39	81.53	58.326	.570	.904
EM_40	81.07	56.616	.775	.899

Lampiran 7. Hasil Teknik Analisis Data Tangibles

T_1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	R	3	10,0	10,0	10,0
	S	18	60,0	60,0	70,0
	SS	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	
T_8					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	R	1	3,3	3,3	3,3
	S	17	56,7	56,7	60,0
	SS	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Lampiran 8. Hasil Teknik Analisis Data Reliability

R_12					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	13,3	13,3	13,3
	R	10	33,3	33,3	46,7
	S	13	43,3	43,3	90,0
	SS	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	
R_18					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	R	1	3,3	3,3	6,7
	S	17	56,7	56,7	63,3
	SS	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	
R_19					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	S	3	10,0	10,0	13,3
	SS	26	86,7	86,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	
R_20					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	6,7	6,7	6,7
	R	8	26,7	26,7	33,3
	S	15	50,0	50,0	83,3
	SS	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Lampiran 9. Hasil Teknik Analisis Data Responsiveness

RES_21						RES_27					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3	Valid	S	19	63,3	63,3	63,3
	R	7	23,3	23,3	26,7		SS	11	36,7	36,7	100,0
	S	21	70,0	70,0	96,7		Total	30	100,0	100,0	
	SS	1	3,3	3,3	100,0						
	Total	30	100,0	100,0		RES_28					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3	Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	R	4	13,3	13,3	16,7		R	4	13,3	13,3	16,7
	S	23	76,7	76,7	93,3		S	23	76,7	76,7	93,3
	SS	2	6,7	6,7	100,0		SS	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0			Total	30	100,0	100,0	
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3	RES_29					
	R	10	33,3	33,3	36,7	Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	S	19	63,3	63,3	100,0		R	1	3,3	3,3	6,7
	SS	1	3,3	3,3	100,0		S	17	56,7	56,7	63,3
	Total	30	100,0	100,0			SS	11	36,7	36,7	100,0
							Total	30	100,0	100,0	
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	R	1	3,3	3,3	3,3						
	S	15	50,0	50,0	53,3						
	SS	14	46,7	46,7	100,0						
	Total	30	100,0	100,0							

Lampiran 10. Hasil Teknik Analisis Data Emphaty

EM_31						EM_36					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	R	5	16,7	16,7	16,7	Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	S	22	73,3	73,3	90,0		R	5	16,7	16,7	20,0
	SS	3	10,0	10,0	100,0		S	20	66,7	66,7	86,7
	Total	30	100,0	100,0			SS	4	13,3	13,3	100,0
							Total	30	100,0	100,0	
EM_32						EM_37					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3	Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	R	2	6,7	6,7	10,0		R	3	10,0	10,0	13,3
	S	23	76,7	76,7	86,7		S	20	66,7	66,7	80,0
	SS	4	13,3	13,3	100,0		SS	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0			Total	30	100,0	100,0	
EM_33						EM_38					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	R	1	3,3	3,3	3,3	Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	S	20	66,7	66,7	70,0		S	20	66,7	66,7	70,0
	SS	9	30,0	30,0	100,0		SS	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0			Total	30	100,0	100,0	
EM_34						EM_39					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	6,7	6,7	6,7	Valid	TS	2	6,7	6,7	6,7
	R	4	13,3	13,3	20,0		R	10	33,3	33,3	40,0
	S	18	60,0	60,0	80,0		S	16	53,3	53,3	93,3
	SS	6	20,0	20,0	100,0		SS	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0			Total	30	100,0	100,0	
EM_40						EM_41					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3	Valid	TS	1	3,3	3,3	3,3
	R	3	10,0	10,0	13,3		R	3	10,0	10,0	13,3
	S	19	63,3	63,3	76,7		S	19	63,3	63,3	76,7
	SS	7	23,3	23,3	100,0		SS	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0			Total	30	100,0	100,0	

Lampiran 11. Tabel r

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.380	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			